169

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • MOBILE

# POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGA... ...ELUX

## UNREAL TOURNAMENT III
OUDERWETS GOED

## PU'S JAAROVERZICHT
DE BESTE GAMES VAN 2007!

## CRYSIS
PC GAMER IN HET GEZICHT GESPUUGD

## UNCHARTED: DRAKES FORTUNE
HEERLIJK AVONTUUR

WWW.PU.NL

JAN 2008

€ 3,65

00108

# DEVIL MAY CRY 4

**PLUS:** TERUGBLIK OP GAMEPLAY 07 • DE DUITSERS VEROVEREN AMERIKA IN TURNING POINT • RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES SCHIET Z'N DOEL VOORBIJ • ENDWAR: EINDELOOS! • HORROR OP JE PSP MET SILENT HILL ORIGINS • VALSE NOOTJES IN GUITAR HERO III • ENDLESS OCEAN VOELT ALS EEN WARM BAD • BEOWULF: RARE JONGENS DIE VIKINGEN • DE MEEST GORE SEGA GAMES OP EEN RIJTJE • GEARS OF WAR (PC): MEER, MOOIER, MONSTERLIJKER • EN MEER...

# GOED LEIDINGGEVEN

"NA EEN JAAR KREEG IK AL DE LEIDING OVER EEN GROEP VAN TIEN MAN.

DIE VERANTWOORDELIJKHEID ZUL JE ERGENS



Wat een manager in het bedrijfsleven doet, is algemeen bekend: mensen aansturen, veel vergaderen en belangrijke beslissingen nemen. Over leidinggeven binnen de Koninklijke Landmacht bestaat een minder duidelijk beeld. "Mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken." Leidinggevende bij de landmacht: een baan waarvoor jij misschien ook wel geschikt bent?

# MOET IN JE ZITTEN.

## ANDERS NIET ZO SNEL KRIJGEN.”

Sergeant Ron besloot na de havo te kiezen voor de Koninklijke Militaire School (KMS) in Weert. “Ik kwam net van school af en wist niet goed wat ik wilde gaan doen. Ik had genoeg hersens om verder te leren, maar hield ook wel van wat actie, je handen uit de mouwen steken. Bij de landmacht vond ik dit allebei.” Wat hem bovendien positief verraste, was de grote mate van verantwoordelijkheid die hij al snel op zijn bord kreeg. “Na een jaar kreeg ik al de leiding over een groep van tien man. Die verantwoordelijkheid zul je ergens anders niet zo snel krijgen.” De opleiding tot onderofficier aan de KMS bood hem echter voldoende voorbereiding op zijn taak als leidinggevende binnen de landmacht. “Tijdens de opleiding worden de drie hoofdtaken – die van leider, instructeur en vakman – uitvoerig behandeld. En door de vele oefeningen weet je precies wat je moet doen als je daadwerkelijk op uitzending gaat.”

1e luitenant Erik doorliep de Koninklijke Militaire Academie (KMA) in Breda, waarna hij verantwoordelijk werd voor een peloton van de cavalerie. Ook hij zegt tijdens zijn officiersopleiding goed voorbereid te zijn op zijn zware taak. “Natuurlijk zijn er altijd situaties die niet aan bod zijn gekomen tijdens oefeningen, maar doordat je leert te denken en handelen als een ‘groene manager’ maak je vrijwel automatisch de juiste keuzes.” Volgens Erik bestaan er nog veel vooroordelen over het leidinggeven binnen een organisatie als de landmacht. “Het is vaak onduidelijk wat ik precies doe als officier, terwijl managers in het bedrijfsleven daar geen last van hebben. Het heeft ook wel te maken met het beeld dat in de media wordt opgeroepen over het leger. Maar mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken.” Teamwork, luisteren en beslissingen helder kunnen uitleggen aan je ondergeschikten zijn volgens Erik juist erg belangrijk bij het leidinggeven binnen de landmacht. “Het moet echt in je zitten. Ik was bijvoorbeeld op school ook vaak degene die allerlei dingen organiseerde, feestjes en zo. Het mooie van de landmacht is dat ze je capaciteiten ook verder ontwikkelen. Net als in het bedrijfsleven kun je diverse managementtrainingen volgen, op verschillende vakgebieden.” Erik benadrukt dat een functie als leidinggevende bij de landmacht een prima voorbereiding is op eenzelfde rol in het bedrijfsleven. “Ik denk dat je als manager hier meer uitdaging en verantwoordelijkheid vindt dan in welke branche dan ook. Die bagage wordt zeker gewaardeerd door bedrijven, waardoor je goede carrièrekansen hebt op het moment dat je de landmacht besluit te verlaten.”



### WORD LEIDINGGEVENDE BIJ DE KONINKLIJKE LANDMACHT.

Wat betekent leidinggeven bij de landmacht voor jou? Als onderofficier sta je dicht op de werkvloer en zorg je voor een juiste uitvoering van opdrachten. Als officier ben je een manager uit het hogere, leidinggevende kader binnen de landmacht. Direct na je opleiding ben je verantwoordelijk voor een groep van ± 10 (onderofficier) of ± 30 (officier) militairen. In beide functies werk je in Nederland, maar ook regelmatig in het buitenland, bijvoorbeeld tijdens uitzending. Je opleidingskosten worden volledig vergoed en ook ontvang je direct salaris vanaf het moment dat je bij de landmacht in dienst treedt. Daarnaast kun je nog diverse beroepsopleidingen volgen bij de landmacht, waar je tijdens je loopbaan enorm van kunt profiteren. Word dus leidinggevende bij de landmacht: een unieke kans op een unieke ervaring!

Kijk voor meer informatie over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren) op

**www.werkenbijdelandmacht.nl/leidinggevenden.**

Koninklijke Landmacht



## GAMEPLAY

**Het duurt nog een paar weekjes voor we naar 2008 gaan, maar de echte afsluiter is er wat mij betreft voor dit jaar al geweest. Gameplay 2007 was wederom een knallend succes en gaat bij mij de boeken in als hoogtepunt van dit jaar.**
**De ruimere opzet, het grote aantal speelbare topgames, de vette stands, vele boothbabes, toffe podiumshows, grote opkomst en goede sfeer stonden aan de basis daarvan.**
**Vooral dat laatste blijft opvallend, want waar zie je een kleine dertigduizend mensen vanuit heel Nederland bij elkaar komen, zonder dat dat tot problemen leidt? Zeker als je zo nu en dan even op elkaar moet wachten voordat je die vette game kunt spelen. Gamen maakt gewelddadig, pfff, het is een gezamenlijke passie die eerder iedereen bij elkaar brengt.**
**Nu gaat natuurlijk nooit alles goed, al ben je een jaar met z'n allen aan het voorbereiden. Sommige dingen kun je echter niet van tevoren bedenken. Zo hadden we de shock-tanks voor de podiumshow pijnlijk uitvoerig getest, maar bleek de "schok" van op het podium staan, de werkelijke stroomschok te doen vergeten. Verder bleken de anti-game-over pillen, kauwgum te zijn, waardoor we een flinke schoonmaak naheffing van de Jaarbeurs kregen. Om maar te zwijgen over Dr. Ted, die maar niet begreep dat als hij om "een" handtekening werd gevraagd, hij niet een willekeurige handtekening van een of ander redactielid moest zetten...**



**Hoe dan ook, ik wil jullie, de bizz en iedereen die verder meegeholpen heeft aan dit toffe feest, nogmaals bedanken voor het grote succes van dit jaar en ik zou zeggen... tot Gameplay 2008!** *Niels*

## JURJEN IN DE BAN VAN DE ANGST

Je zou toch zeggen dat inwoners van Assen wel wat gewend zijn. Die mensen zien elkaar tenslotte de hele dag dus die schrikken niet meer zo snel, zou je denken.
Toch had Jurjen het aardig benauwd tijdens zijn bezoek aan Sega ergens op het Engelse platteland. Hij belde Ed zelfs twee keer 's avonds laat thuis op, om te zeggen dat ie niet durfde te slapen. "Nou dan blijf je toch lekker wakker, baklap", waren de 'troostende' woorden van onze eindbaas, dus dat hielp 'm ook niet echt.
Eigenlijk dachten we ook dat het wel meeviel allemaal. Oké, een naargeestig landhuis waar de heftigste games uit Sega's line-up werden getoond, dat kan griezelig zijn, maar Jurjen is toch een grote jongen?
Toen we later de foto's zagen, begrepen we dat we ons vergist hadden en Jurjen echt taferelen had meegemaakt waarmee vergeleken The Blair Witch Project een gezellig boswandelingetje was. Jurjen's verslag lees je op pagina 60 en 61... als je durft!



# DE REDACTIE

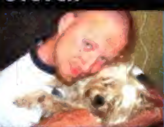
We krijgen op de redactie regelmatig brieven binnen van lezers die graag bij de PU zouden willen werken. Tja, hoe jammer ook, maar die kans is heel klein. Het bracht ons echter wel aan het denken, want wat zouden onze redacteuren eigenlijk zijn geworden als ze niet voor het mafste blaadje van Nederland hadden geschreven?

### JURJEN



Ik heb slechts twee diploma's: een zwemdiploma en een LTS-diploma, en moest vroeger dan ook de meest verschrikkelijke werkzaamheden verrichten om mijn brood en bier te verdienen. Het zal dan ook niemand verbazen dat ik erg blij ben met mijn hobbybaantje bij de PU. Het liefst zou ik mijn geld verdienen door werkelijk mooie dingen te maken, zoals muziek, boeken, schilderijen of videogames, maar ik vrees dat het me daarvoor aan talent ontbreekt. Ik kan wel goed zwemmen, overigens.

### STEVEN



Vakantievieren is mijn op een na favoriete hobby, dus ik had dat graag gecombineerd met een baan. Zo wilde ik zomers beachguard worden aan het strand van een of ander subtropisch oord, en 's winters snowboardles geven in een toffe wintersportplaats. Gamen is echter mijn favoriete hobby, dus jullie begrijpen dat ik met PU en Gamekings m'n droom aardig heb waargemaakt.

### MAARTEN



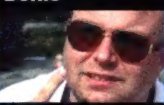
Nou, ik heb een paar jaar geleden een fotoshoot gedaan voor de ELLE Girl. Dat sfeertje sprak me wel aan. Mooie kleren passen, een beetje aan elkaar frunniken, en er op je mooist uitzien. Als ik niet voor de PU was gaan schrijven was ik vast en zeker fotomodel geworden.

### J.J.



Dan had ik me waarschijnlijk medisch laten uitrekken zodat ik alsnog kon proberen de NBA te halen. En ja, ik weet het, je hebt als Nederlander nog meer kans voor de PU te gaan schrijven, terwijl je nog nooit een game hebt gespeeld, dan in het Mekka van het basketbal terecht te komen.

### BORIS



Vermoedelijk was ik horlogemaker geworden. Ik hou wel van dat precisiewerk; dat je urenlang met engelengeduld probeert met je pincetje allerlei mechaniekjes helemaal perfect in elkaar te zetten. Een tweede optie was sloper geweest...

### JEROEN



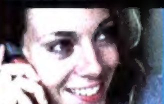
Tijdens mijn studiejaren was ik zaterdagpostbode, en heel eerlijk gezegd, verlang ik daar nog wel eens naar terug. Ik hou van lopen en buiten zijn en ben op m'n best in een dienstverlenend beroep. Zeker weten dat ik fulltime postbode was geweest.

### ED



Ik wilde altijd leraar Nederlands worden... tot ik een keer stage liep en een dag voor de klas stond; toen wist ik dat ik in ieder geval één ding níet wilde worden. Als ik de familietraditie in ere had gehouden, was ik net als mijn vader en mijn opa brandweerman geworden, maar ik heb vreselijke hoogtevrees dus mij krijgen ze geen ladder op.

### MURIELLE



Nog altijd droom ik van een eigen manege, maar dat zal altijd wel een droom blijven. Voor ik bij de PU kwam, of beter gezegd tussen twee keer bij de PU in, heb ik voor de tv gewerkt bij Six Pack. Vermoedelijk had ik nog steeds iets vergelijkbaars gedaan als ik niet terug was gekomen.

### JAN



Ik wilde afwisselend bakker (ik was toen 9), milieuonderzoeker (ik was nog idealist), archeoloog (Indiana Jones was mijn held) en advocaat (ik keek te veel LA Law) worden. Ik heb uiteindelijk van mijn hobby mijn beroep gemaakt en dat is meer dan ik vooraf had durven hopen!

## IEMAND MOET HET DOEN

Ooit vond Ed in Los Angeles een gebruikt condoom achter een kast, maar het gasmasker dat Jan in zijn hotelkamer in Shanghai aantrof, was toch ook wel iets heel bijzonders. Het bleek niet bedoeld voor eventuele gasten in het geval dat Jan onverhoopt naar het toilet zou moeten, maar voor als er brand zou uitbreken en de rookontwikkeling te heftig werd.
Volkomen onnodig allemaal want als er brand zou uitbreken, had Jan ook wel onder de mega plafonddouche in zijn superdeluxe badkamer kunnen gaan staan. Deze douche stortte per minuut een hoeveelheid water uit, waarmee in menig Afrikaans land het droogteprobleem permanent was opgelost.



Het was echt niet te geloven in wat voor waanzinnig hotel ze nu weer een PU redacteur hadden ondergebracht.
Ach, iemand moet het doen, hoorden we Jan in zichzelf mompelen terwijl hij de jetstream van zijn jacuzzi nog een tikkie harder zette.

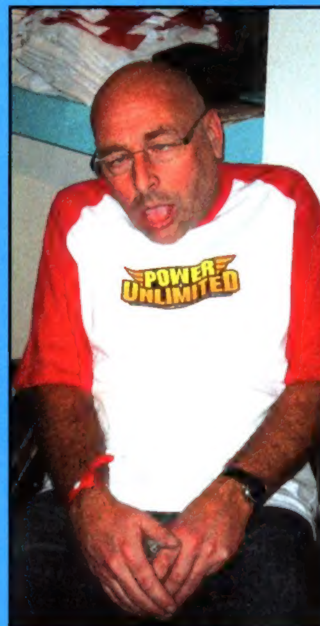
# UIT DEN OUDEN DOOSCH

De laatste weken van november waren nogal hectisch hier op de redactie. Het nummer dat je nu leest was in de eindfase, we hadden de Gameplay (waar ook nog even snel een beurskrantje voor gemaakt moest worden en direct na afloop een terugblik van vijf pagina's). En last but not least was er de verhuizing naar een andere uitgever. Jongens, wat was 't een klus om alles in te pakken, en ook de keuzes: wat gaat wel mee, wat gooien we toch maar weg... het leidde in sommige gevallen tot heftige discussies.
Over één ding werd echter niet gediscussieerd, over één doos waren we het allemaal eens. Die doos werd door mij persoonlijk in de verhuiswagen getild... en dat was natuurlijk mijn eigen Ouden Doosch.
Reken er dus maar op dat ik ook de komende tijd blijf graaien in de doos die tot de rand gevuld is met materiaal over het roemruchte verleden van de Power Unlimited.
ED

# ED TE GRAZEN GENOMEN

Wat hadden de boothbabes van de Gameplay onze Ed te pakken, zeg. Onze eindbaas klaagde tegen twee aantrekkelijke "zusters" over vreselijke pijn in zijn rug. Waarop de dames hem in een klein hokje uitnodigden voor een fijne massage.
Meteen nadat het hok op slot ging, stortte het tweetal zich op onze arme Ed alsof ze rechtstreeks afkomstig waren uit Resident Evil!
Uiteindelijk wisten we onze eindredacteur uit de grijpgrage klauwen van de dames te bevrijden, maar je begrijpt dat Mr. Poweroni wel de rest van de dag nodig had om van dit avontuur bij te komen.

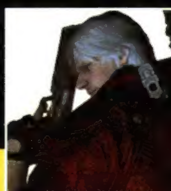


















★ Brief ★
VAN DE MAAND

## PU AGENDA

Beste PU,
Ik vind jullie blad echt helemaal toppie!!! Maar volgens mij horen jullie dat wel vaker. Hoe dan ook, ik heb een probleem. Kijk, ik zit nu in de eerste en ik dacht dit schooljaar wil ik niet door zonder jullie coole agenda. Dus ik snel zo'n coole agenda halen. Heb ik hem uiteindelijk, staat er in de door de school gegeven lijst van de dingen die je moet halen: geen eigen agenda kopen!
Dus ik balen. Zit ik dan met zo'n stomme saaie agenda van school in mijn rugzak. Dus ik denk, weet je wat, ik ga toch lekker die coole agenda van de PU gebruiken. Ik met die agenda naar school, krijg ik een waarschuwing van zo'n beetje elke mentor. Maar ik blijf hem gewoon gebruiken en ik heb geen enkele waarschuwing meer gehad. Gelukkig dacht ik. Maar op een gegeven moment komt mijn mentor op me af en zegt dat als andere kinderen ook hun eigen agenda gaan meenemen, ik mijn PU agenda thuis moet laten.
Nou, ik hopen dus dat niemand anders een andere agenda mee zou nemen. Komt er opeens een nerd die ook een eigen agenda mee naar school neemt. Ik balen, heb hem meteen voor baklap uitgemaakt, maar het kwam er dus op neer dat ik geen PU agenda meer mee naar school mocht nemen.
Natuurlijk neem ik hem gewoon stiekem wel mee, alleen hou ik hem uit het zicht. Volgend jaar, als jullie weer zo'n coole agenda maken dan maakt het me niet uit wat ze gaan zeggen, ik ga hem gewoon meenemen!
Vriendelijke groeten,
**Rob | Internet**

*Misschien dat je school gewoon de PU agenda moet gaan hanteren als verplichte agenda, i.p.v. die saaie zooi waar je nu mee loopt te slepen. Laat die mentor van jou maar eens contact met Ed opnemen, die zal dat mannetje vast wel kunnen overtuigen. Die EA game naar keuze heb je dubbel en dwars verdiend!*

**De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.**
**STUUR JE BRIEF NAAR:**
**POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

# RACE 07

Beste helden van de PU,
Ik als fanatiek 'sim-racer' keek al een tijdje uit naar de game 'Race 07'. Dat gold vanzelfsprekend ook voor de PU-review van die game. Ik was dan ook zo blij als een kind toen ik die game bij de inhoud zag staan. Met p.73 in mijn hoofd ging ik eerst voor wat PU humor de bijschriften van de coverview lezen (Ed was weer in bloedvorm!). Het lachen verging mij helaas al snel na het lezen van die review.....
Toen ik zag dat het een één-pagina review was, hoopte ik dat Maarten meteen zou beginnen over de setup-mogelijkheden, online-mogelijkheden of in grote lijnen in zou gaan op de verschillende raceklassen.
Maar helaas vond Maarten één pagina kennelijk meer dan genoeg om een niet al te magere inleiding te schrijven van een paar alinea's. De 'review' had dan ook meer weg van een typisch PU-artikel dat ging over Maarten en zijn PC-problemen (leuk geschreven, maar wel op het verkeerde moment).
Nadat hij dus de helft van zijn kostbare ruimte had (ver)gebruikt om ons te vertellen dat een PC niks voor hem is, begon hij dan eindelijk aan de




essentie van z'n review. Maar het enige wat die baklap hierin goed duidelijk wist te maken, was dat hij niet de meest ervaren sim-racer is van de redactie. Hij vertelde niets meer dan hoe hij de kenmerken van een race-sim ervaren heeft.
Helaas, of misschien wel gelukkig voor Maarten, was er daarna geen ruimte meer. Hij was dan wel weer zo open en eerlijk om in zijn laatste alinea te vermelden hoe lang hij het spel gespeeld heeft. Het antwoord op de vraag of dat inclusief het maken van de review is, zou weinig uit hebben gemaakt.
Naast deze kritiek, die Maarten vast wel kan hebben (voor de rest schrijft hij heel leuk, iets dat ik hem niet na doe), wil ik mijn complimenten maken aan de hele redactie (incl. Maarten) voor het maken van dit super blad. In het bijzonder deze maand aan Jan voor de super coverview van Assassins's Creed (super informatief en geweldig geschreven) en Ed voor de weer oh zo geniale bijschriften.
Ik hou soms voor de gein mijn hand voor een bijschrift en probeer er dan iets leuks bij te bedenken. Het maakt niet uit hoe goed ik mijn best doe of hoe lang ik erover nadenk, want als ik mijn hand weghaal maakt Ed elke keer weer duidelijk wie er de koning is (van de bijschriften wel te verstaan).
**Max | Internet**

*Ed (die je bij deze bedankt voor je complimenten) doet dat 'handjeleggen' altijd bij de reviewscores van Jan. In negentig procent van de gevallen zit ie er nog geen tiende punt vanaf.*

# Wii BIEDT

8 december 2006 was een mooie dag. Al maanden wachtte ik op de launch van de Wii. Ik las en droomde alleen maar Nintendo. Op mijn fietsje naar de shop, waar ik dankzij mijn pre-order mijn Wii kreeg! De Wii pakte ik zo in dat niemand het pakketje zou kunnen herkennen, en dolgelukkig fietste ik terug naar m'n kamer. Voordat ik tijd had om 'm zelf uit te testen werd ik al gebeld door m'n beste vriend: 'of ik m'n Wii al had, dan kom ik er nu aan!' De volgende ochtend kwamen we er achter dat we niet hadden geslapen en onze spieren slap en zuur waren, maar wat een genot! Zelden zoveel lol gehad.
De weken daarop waren geweldig. Vrienden, familie, bekenden, onbekenden, iedereen wilde Wii-en. Wii Sports was de shit. In januari begon het wat te minderen, zelf had ik het wel een beetje gezien. Ik speelde vaker m'n oude Cube games.
Toch had Nintendo m'n hersenen goed gespoeld. De Sixaxis was een rip-off van de Wii-remote, graphics zijn voor n00bs en er is niks mis met vrolijke games als de gameplay goed is, toch? Nintendo had het alleenrecht op de waarheid, en dat was te zien in de verkoopcijfers van de Wii.
Desondanks begon er iets te knagen. Hoe vaak zat ik nu in m'n eentje te Wii-en? Niet vaak, als ik het vergeleek met hoeveel tijd ik in andere games stak. Na een tijdje had ik nog steeds een mager rijtje spellen staan, waarvan meer dan de helft Cube titels waren. En vrijwel geen Wii-toptitels.
Mijn Nintendo geloof begon te wankelen... De goede games voor de Wii bleken remakes, oude klassiekers en zo nu en dan iets origineels van Nintendo zelf. Ik had meer nodig dan Nintendo kon bieden, meer dan mainstream meuk en slechts heel af en toe een briljante titel.

# MICROSOFT IS WÈL GOED

Geachte dames en heren van de PU.
Ik heb ruim een jaar geleden een 360 gekocht en die ging vorige week stuk, ik kwaad want er zit natuurlijk maar één jaar garantie op.
Ik bellen en dacht van tevoren dat die mensen wel weer moeilijk zouden doen en hem niet gratis zouden willen repareren. Ik was in de veronderstelling dat ik weer één à twee uur zou moeten wachten met zo'n irritant wachtmuziekje (ik heb al eens geprobeerd te bellen voor Xbox Live en toen moest ik twee uur wachten!!!) maar nee, ik kreeg na twee minuten al iemand aan de lijn en die meneer hielp mij heel vriendelijk en hij vertelde mij ook dat de 360 gratis gerepareerd zou worden en hij legde alles uit hoe ik dat moest doen met het versturen en dergelijke.
En toen kwam ik met de vraag (wel een beetje zeikerig, maar ja het is toch geld) of Xbox Live vergoed zou worden want je bent hem wel een maand kwijt natuurlijk, en ja, dat zou ook helemaal geregeld worden oftewel ik was een gelukkig man (nog steeds).
Ik heb mijn Xbox nog niet terug maar ik kijk er wel weer naar uit om lekker Halo 3 te kunnen spelen want ik heb er natuurlijk niet voor niks een maand voor gewerkt!
Maar ja, ik heb deze brief geschreven om te laten zien dat de service van Microsoft super is want ik hoor van die verhalen dat de service heel slecht is maar dat is niet zo!!!
Greetz.
**Marco Kennis | Xboxmeer**

*Bij deze het verzoek aan alle medewerkers van Microsoft om geen brieven meer naar ons te sturen over de goede service van hun werkgever. Wij trappen er niet meer in. Dit is namelijk al de vijfenveertigste*

## TE WEINIG

Na tijden sparen heb ik een aantal weken terug de stap genomen en een PS3 gehaald. Na een paar weken voelde ik me al meer een compleet gamer. Ik kan ouderwets schieten, realistische en minder realistische racegames spelen, goede fighters spelen zoals ik




gewend ben en lekker prutsen met een geavanceerd systeem, heerlijk! De Wii blijft natuurlijk (ik zou niet meer zonder kunnen), al is het maar voor de weinige topgames die af toe uitkomen op dit leuke systeem.
Maar voor de komende tijd is de Wii – voor straf – verbannen naar de kamer van mijn vriendin, ik wil echt gamen!
**Louis | Internet**

*Ai, dan is het best pijnlijk voor jou dat onlangs Super Mario Galaxy verschenen is. Ben jij op je PS3 aan 't gamen, ligt je vriendin uit haar dak te gaan met een besnord Italiaantje.*



*brief deze maand met het poststempel "Schiphol-Rijk", alwaar het Nederlandse hoofdkantoor van deze multinational is gevestigd .*

## KORTE VRAAGJES

**Yo! PU gasten,
Ik ben binnenkort jarig
en wil natuurlijk een nieuwe game (voor Xbox 360). Er zijn drie games die mij wel aanspreken: Assassin's Creed, BioShock en Halo 3.
Nu is mijn vraag: voor welke game zouden jullie gaan?
Sander Kerkstra | Internet**

**Het zijn alle drie toppers, Sander. Ze kunnen allemaal op je lijstje, hoor.**

---

**Beste heren en dame der PU,
Twee verzoekjes van mijn trouwe lezerskant.**

1. **Zouden jullie een stukje in jullie blad willen wijden aan het spelen van oude games op je PC/laptop. Ik heb namelijk nog altijd een redelijke verzameling aan oude kunststukjes van Commander Keen tot Unreal Tournament, die vrijwel allemaal veel te snel spelen op mijn laptop. Ik heb er laatst wat uren aan gewijd om het op te lossen maar het wil maar niet lukken en op internet kom ik ook niet verder met mijn vragen.**
2. **Gezien jullie brede console/platform ervaring, kunnen jullie mij vast wel vertellen welke console het snelst opstart. Ik heb namelijk plannen om een console in te bouwen in mijn toilet om daar bij de langere bezoekjes voor wat vermaak te zorgen. Een zo snel mogelijk opstartende console is daarom wel een vereiste.**

**Hoor graag van jullie.
Groetsels,
Leendert | Internet**

1. **Sorry, wij spelen alleen maar nieuwe games.**
2. **Persoonlijk gamen wij tijdens de lange toiletbezoekjes op de PSP of DS, die zijn een stuk handzamer. Bovendien bezitten ze beide een slaap stand waardoor je vrijwel meteen kunt gamen als je het apparaat aanzet. Consoles moeten eerst opgestart worden, daarna dient het spel geladen te worden, daarna de savegame etc. etc.**

**Een console inbouwen op je toilet zouden we sowieso afraden. Té lang toiletbezoek kan al snel leiden tot ontwikkeling van aambeien, zeker als er langdurig spanning op de darmen wordt gezet.**

---

**Mogah PU gasten!
Ik had ff een stel korte vraagjes.**

1. **Ik zoek nu al een tijdje naar een plek waar ik oude PS1 spellen kan kopen want ik zou heel graag Tony Hawk 2 nog eens willen spelen. Weten jullie waar ik dat kan vinden?**
2. **Ik wil graag de digitale portemonnee van m'n PS3 opwaarderen zodat er geld in zit maar ik heb alleen geen creditcard, hoe moet ik dat dan doen?**
3. **Op welk platform moet ik Assassin's Creed kopen: de 360 of PS3?**
4. **Wanneer komt God of War: Chains of Olympus uit?**

**Alvast bedankt en keep up the good work.
Tiemen van der Vuurst de Vries | Internet**

1. **We raden je aan om eens op Marktplaats te kijken.**
2. **We hebben goed nieuws voor je: Sony komt met pre-paid kaartjes.**
3. **Beide versies zijn identiek.**
4. **Maart 2008.**

**Hey allemaal,
Mag ik eerst effe zeggen dat jullie blad echt top is.
Maar nu mijn vragen.**

1. **Hoe kan ik aan Manhunt 2 op de PSP komen, want hij is toch niet in de winkels te koop?**
2. **Weten jullie nog een paar topspellen voor de PSP? Ik heb al Killzone, LocoRoco en GTA Vice City Stories.**

**Alvast bedankt and go on!!
Rutger | Internet**

1. **Hij is wel uit in Amerika, dus importeren zou een optie kunnen zijn.**
2. **WipEout PURE of PULSE, Final Fantasy Tactics en Syphon Filter: Logan's Shadow zijn stuk voor stuk hun geld waard. Maar Rutger, dit soort dingen kun je lezen in... de PU!**

---

**Hey Power Unlimited gasten,
Ik ben Glenn Korver (virtueel asasaBaboon) en ik heb een paar korte vraagjes.**

1. **Gaan jullie nog eens een keer iets doen met Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 voor de Wii? Het is ook het tweede online spel voor de Wii.**
2. **Is het deze keer wel die 'beat 'em up' die Jeroen in het vorige deel miste?**
3. **Heeft de nieuwe Naruto game: Rise of a Ninja hetzelfde vechtsysteem als de DBZ Budokai delen van de PS2?**
4. **En last but not least. Wanneer is die release van de C&C 3 uitbreiding nou precies?**

**Glenn Korver | Internet**

1. **We bespreken deze maand de PS2 versie.**
2. **Blader snel door naar pagina 69.**
3. **Nee, het is net even anders. Met name de special moves.**
4. **Dat is ook voor ons nog een vraagteken.**

---

**Hey PU,
Ik ga binnenkort een PS3 kopen, maar is het verstandig om het 40 GB model te kopen of het 60 GB model?
Verder heb ik nog enkele andere vragen.**

1. **Kan je bij Rock Band de instrumenten van de PS3-versie ook gebuiken bij de PS2-versie?**
2. **Wanneer komt de demo van Uncharted: Drake's Fortune uit?**
3. **Hoe lang is de singleplayer van Army of Two?**
4. **Zal Nero van Devil May Cry 4 anders spelen qua gameplay vergeleken met Dante?**
5. **Maakt Assassin's Creed de hype echt waar?**
6. **En komt de Pocket Book serie van Assassin's Creed ook in de Nederlandse winkels te liggen?**

**Groetjes,
Jules Reiss | Berg en Terblijt**

**Dat moet je zelf afwegen. Grootste verschil tussen de versies is behalve 20GB aan geheugen, het feit dat de 40GB versie niet backwards compatible is, daar kun je dus niet je PS2 games op spelen.**

1. **Van wat wij gehoord hebben, werken de PS2 gitaren wel op je PS3, of het ook andersom werkt is niet helemaal duidelijk.**
2. **Wat moet je met een demo als de game uit is?!**
3. **Ongeveer elf uur.**
4. **Nee, beide personages zullen ongeveer op dezelfde wijze te besturen zijn.**
5. **Op de redactie hebben we over dit onderwerp een soort van gewapende vrede gesloten.**
6. **Nee, die reeks is komen te vervallen.**

# DEVIL MAY

**Jongens, jongens, wat zijn we dit najaar verwend. Super Mario Galaxy, Crysis, Assassin's Creed, Ratchet and Clank Future, Mass Effect, Metroid Prime 3, Uncharted... ik durf zonder enige twijfel te stellen dat we nog nooit in zo'n korte tijd zo'n stortvloed aan geweldige games over ons heen hebben gekregen.**

**Maar hoe moet het dan verder in het nieuwe jaar? Hoe moeten we de leegte opvullen die deze explosie van Triple A titels achterlaat?**

**Gelukkig springt Capcom in de bres, dat heel wijselijk wacht tot februari met het uitbrengen van het vierde deel van hun Devil May Cry serie. 2007 eindigt met een knal, maar als het meezit, begint 2008 meteen goed dankzij Dante en aanhang.**




Op de meest recente Tokyo Game Show speelde ik een op dat moment gloednieuwe versie van DMC4 op de Microsoft stand, en ik kon niet anders dan concluderen dat de game er ijzersterk uitzag. Natuurlijk gaat er tijdens de enorme drukte op zo'n beurs veel van de impressies verloren, en ik was dan ook verheugd dat ik onlangs de kans kreeg om vier complete missies uit dit nieuwe DMC avontuur eens rustig te checken.

"NA TE HEBBEN GEZIEN HOEVEEL VOORUITGANG ER IS GEBOEKT SINDS DE VORIGE VERSIE, BEN IK NÓG ENTHOUSIASTER DAN VOORHEEN."



## EEN GOED BEGIN...

De allereerste missie van deze preview versie wordt voorafgegaan door een openingsanimatie die de nodige vragen oproept. Wie is Nero? Wat is de deal met zijn arm? Wat is zijn relatie met Dante?

Bij alle grote game franchises is de intro van groot belang en zijn de fans altijd benieuwd hoe het nieuwe avontuur opent. De toon werd gezet in het eerste deel van DMC, dat zo spetterend begon dat je meteen een band kreeg met de stoere Dante. Ik zie de motor nog door de lucht vliegen terwijl Dante het zwaard uit z'n borst trekt. Maak je niet druk, Dante kon tegen een stootje, de motor niet, overigens.

## OPERA

Ditmaal beginnen de openingscredits te rollen terwijl een dame in een kerk een operavoorstelling geeft. Een zootje weirdo's met witte gewaden zit aandachtig te luisteren.
De orde wordt echter even verstoord als Nero te laat binnenkomt en als een etter onderuitgezakt in een stoel gaat hangen. De zangeres in kwestie blijkt zijn vriendin en door de demonen die hij onderweg naar de kerk tegenkwam (en vakkundig uit de weg heeft geruimd) had hij bijna de voorstelling gemist.
Nadat ze is uitgezongen neemt Nero's vriendin naast hem plaats en begint een of andere oude sok de toeschouwers toe te spreken. Het blijkt dat we op een bijeenkomst van The Sacred Order (zie screen rechts) terecht zijn gekomen.

# CRY 4

STEVEN ZIET HET WEL ZITTEN




## IN HET KASTEEL

De eerste missie van deze nieuwe versie (eigenlijk de tweede missie, aangezien de tutorial mee wordt gerekend) die je door een klassiek-ogende stad leidt, was reeds bekende kost maar de missies die volgden lieten veel







nieuws zien. Het besneeuwde pad bijvoorbeeld dat naar een schitterend kasteel leidt, had ik weliswaar al bewandeld maar de demo in Tokyo kapte ermee voordat ik een voet in het onheilspellende gebouw had gezet. Ditmaal kon ik wel binnen rondneuzen en probeerde ik, in bekende Capcom stijl, mijn weg te vinden door het kasteel, wat inhoudt dat ik standbeelden moest verplaatsen, deuren dienden te activeren en speciale voorwerpen en wapens moest vinden.

Alles gaat goed totdat Dante als de engels des doods door het dakraam naar binnen dondert, op het altaar voor de leider van The Sacred Order landt en zijn pistool op diens voorhoofd plaatst. Je raadt het al, enkele seconden later vliegt het bloed in het rond het heeft The Sacred Order een vacature op managementniveau.

## BRUUT

De troepen van The Sacred Order zijn uiteraard geen partij voor Dante, wat een brute en vermakelijke slachtpartij oplevert. Gasten worden doorkliefd, en terwijl ze nog aan het grote zwaard geregen zitten, worden ze gebruikt om andere tegenstanders mee neer te meppen.
Dit gaat een tijdje door tot Nero besluit zich in het gevecht te mengen. In het begin zit zijn arm nog in een mitella, als gevolg van een blessure die hij heeft overgehouden aan een vorige vechtpartij. Als na enkele spetterende moves blijkt dat de twee aan elkaar gewaagd zijn, gaat de mitella af en wordt de demonische arm van Nero ingezet.
Op dat moment begint de tutorial en wordt de gameplay aan jou geïntroduceerd. Net zoals Dante kan Nero gebruik maken van een zwaard en vuurwapens. Een richtfunctie zorgt er voor dat je jouw tegenstander niet uit het oog verliest, en met de demonische arm kun je vijanden grijpen en rond smijten (zie overige kaders voor meer info).
Als je de basis onder de knie hebt en Dante duidelijk heeft gemaakt van goede huizen te komen, gaat de intro verder. Vervolgens zie je hoe Nero volledig los gaat op Dante. Tijdens een beukpartij waarin Dante op de grond ligt en Nero op zijn hoofd inslaat, zie je subtiel de vormen van een soortgelijke demonische arm bij Dante. De relatie tussen de twee helden gaat kennelijk dieper dan we denken.
De confrontatie eindigt met Dante die met een glimlach de jonge Nero achterlaat in de kerk, terwijl er een leger van demonen verschijnt. Dit is het moment dat je wordt losgelaten in het eerste level.



Ook was er een grote hal waar je met de juiste timing de Demon Bringer arm van Nero moet gebruiken, waarmee je dankzij grijppunten lange afstanden kunt overbruggen om jezelf onder de scherpe punten van het plafond door te trekken. Hier zitten wat lastige passages tussen, waar je jezelf eerst van een platform moet laten vallen om binnen bereik van het grijppunt te komen. Als je te laat reageert, vlieg je schuin omhoog en eindig je via de spiezen aan het plafond op de begane grond, waar je vervolgens weer een groep vijanden moet verslaan voordat je een nieuwe poging mag wagen de hal te verlaten. Na drie keer te zijn gevallen slaagde ik er in de overkant te bereiken. Ook kom je enkele pittige vijanden tegen die er flink wat energie afhakken als je niet oplet. Persoonlijk speelt deze uitdaging voor mij een belangrijke rol in mijn waardering voor deze serie, die keurig een pad bewandelt tussen hardcore titels als Ninja Gaiden en toegankelijke actiespellen als God of War.



(door: **Timbo**)
**Tja, de Leap of Faith lukt niet iedereen.**




(door: **Dhr tandarts**)
**It's raining ugly man.**

## DANTE

De laatste speelbare missie, nummertje dertien, gaf mij voor de eerste keer de controle over veteraan Dante. Het bosrijke deel waar hij start, is gehuld in een sinistere mist en er liggen de nodige fanatieke vijanden op de loer. Aangezien ik een sprong maakte van missie vier naar dertien was de stevig toegenomen moeilijkheidsgraad voor mij even schrikken, maar in het geheel van de learningcurve natuurlijk volkomen op zijn plaats.
Naast de pittige vijanden werd ik ook hier weer geconfronteerd met de nodige leuk bedachte puzzels die het zaagsel in je hoofd flink aan het werk zetten.




Ook visueel staan de zaken er goed voor. Alle omgevingen zien er geweldig uit en zitten vol detail. Het feit dat DMC 4 zich niet eens hoeft te "vergrijpen" aan computeranimatie voor de schitterende filmpjes maar gewoon de in-game engine gebruikt, zegt genoeg.
Het is wel eerlijk om te vermelden dat de omgevingen zijn onderverdeeld in vele kleine delen, die allemaal door middel van een laadscherm aan elkaar zijn verbonden. Dit geeft een ontwikkelaar flink wat ademruimte wat betreft het toevoegen van visueel snoepgoed.
De overgang naar een nieuw veld is echter zo goed als direct, dus maak je vooral geen zorgen dat je een goed boek klaar moet leggen als je DMC 4 gaat spelen.



(door: **Pim Beentjes**)
**Zijn dat houten benen? Mooi!**

## DANTE

Dante keert terug zoals we 'm kennen uit het derde deel, compleet met verschillende stijlen die jouw persoonlijke manier van spelen moeten aanvullen.
Je kunt schakelen tussen Trickster, Royal Guard, Gunslinger en Swordmaster. Natuurlijk kun je ook gewoon ontwijkmanoeuvres uitvoeren buiten de Trickster stand om, en hoef je niet per se naar Royal Guard over te schakelen als je aanvallen wilt blokken. Het zijn aanvullingen op technieken die je veel gebruikt, en ze complementeren je speelstijl door jouw meest gebruikte moves te verbeteren.
Als vuurwapens gebruikt Dante nog steeds zijn twee trouwe pistolen Ebony & Ivory en zijn shotgun. Het grote zwaard Rebellion is ook nog altijd aanwezig. Met twee korte zwaarden Gilgamesh genaamd ben je net iets sneller en met de gauntlets die als Lucifer door het leven gaat, kun je stoten en trappen uitvoeren.
Deze wapens en degene die je in de loop van het avontuur verzamelt, zijn van meerdere upgrades te voorzien die je vrijspeelt door Orbs te verzamelen. Het schakelen tussen de verschillende wapens verloopt soepel en er zijn stevige combo's uit te pompen.
Dante in DMC 4 voelt aan als een getweakte versie van de held die ik uit het derde deel ken.



## NERO

Er zijn veel overeenkomsten tussen de aanvallen en de besturing van Nero en Dante, en het duo lijkt qua uiterlijk ook nog eens op elkaar. Wat is dat toch met die twee?
Whatever. Ik had het over de gameplay. Net zoals Dante maakt Nero gebruik van een zwaard en vuurwapen, waardoor de dynamiek van de gevechten in grote lijnen hetzelfde aanvoelt. Nero's standaard zwaard is echter voorzien van een gashendel die hij kan gebruiken om aanvallen in meerdere gradaties te versterken. Bovendien ziet het er stoer uit als hij gas geeft met zijn zwaard voor een gevecht, als een motorrijder die aan de start van een race staat.
Het grootste verschil tussen beide personages zit 'm in de demonische Devil Bringer arm van Nero, waarmee je vijanden van lange afstand naar je toe kunt trekken. Deze techniek is zo lekker toe te passen tijdens combo's, dat overstappen naar de besturing van Dante wel weer even wennen is. Ook alle wapens van Nero zijn te voorzien van nieuwe combo's en moves, evenals de held zelf.



## HARDE COMBO'S

Met het verhaal en de vormgeving zit het dus wel snor. Er is flink wat tijd uitgetrokken om er voor te zorgen dat dit vierde deel een waardige toevoeging aan de DMC serie is.

Ook de gameplay voelt weer heerlijk aan. Met de vele extra skills die je kunt verkrijgen voor de verschillende wapens (naast de standaard uitbreidingen aan je acrobatische capaciteiten) heb je genoeg mogelijkheden tot je beschikking om je met de vijanden te vermaken. De subtiele verschillen tussen Nero en Dante zullen de gameplay nog verder verdiepen.

Vijanden hooghouden met pistoolschoten, ze naar je toe trekken en omhoog meppen met je zwaard, om vervolgens achter de demonen aan te springen en ze af te maken met een harde combo, dat is waar het om draait in DMC.

## MEER VAART

Er zijn wel twee minieme puntjes van kritiek op de besturing, die mij als liefhebber van dit genre zijn opgevallen. Na een sprong vallen Nero en Dante een fractie van een seconde stil, waardoor al rennend springen niet zo soepel aanvoelt als ik zou willen.

Een tweede element dat iets aangepast zou mogen worden, is de snelheid waarmee je loopt als je gebruik maakt van de richtfunctie. Het ziet er uiteraard stoer uit om rustig lopend demonen kapot te knallen – en de omgevingen zijn natuurlijk ook niet al te groot, waardoor je al snel bij een muur bent aanbeland – maar gezien het hoge tempo van de gameplay hadden de helden er wat mij betreft wel wat meer vaart in mogen houden als je gebruik maakt van de lock-on.

Mijn twee kleine aanmerkingen op de besturing daargelaten heb ik echter niets storends aangetroffen tijdens het spelen van deze DMC 4 preview versie. Sterker nog, na te hebben gezien hoeveel vooruitgang er is geboekt sinds de vorige versie, ben ik zelfs nóg enthousiaster geworden.



(door: **Nick Peters**)
**De nieuwe DMC komt ook met speciale dance-offs.**







## DE REST VAN DE FAMILIE

**Het charismatische karakter van Dante heeft de serie de nodige bekendheid opgeleverd, naast de sterke gameplay uiteraard. Ook Nero is een geslaagd personage maar je komt nog vele andere stoere figuren tegen tijdens de missies.**

Spelend als Nero, die onderdeel is van The Sacred Order, kom je tijdens de derde missie 'bondgenoot' Gloria tegen, die gebruik maakt van een handig mesje. Gloria is een ijskoude killer met ambities tot pornoactrice, althans, zo gedraagt ze zich. De manier waarop ze haar teksten uitspreekt, is zonder meer geschikt voor een hete sekslijn. Ook tijdens haar gevechten kan Gloria het niet laten projectielen op een sexy manier te ontwijken en wijdbeens tussen demonen door te slingeren. Ja, dit is weer een knap staaltje Japans design.

### VIJANDEN

Ook de vijanden zien er allemaal goed verzorgd uit, met de eindbazen als hoogtepunt. De reusachtige brandende demon Berial had ik al in de vorige demo bevochten. Ditmaal werd ik aan het einde van het level van Dante opgewacht door een reusachtige Japanse draak die door de lucht cirkelde. Dit monster bleek echter volledig gemaakt van plantaardig materiaal en schoot demonische zaadjes af op het oerwoud dat ik zojuist had doorkruist. Toen Dante zo'n zaadje subtiel retour afzender kaatste, bleek de tong van het monster een vrouw te zijn die veel weg had van een hofnar... maar dan ook volledig botanisch (zie screen). Je moet er maar op komen. Lang had ik niet om van deze geweldige creatie te genieten want het gevecht volgde al snel. Mevrouw bleek een sterke tante te zijn en pas toen ik naar mijn twee korte zwaarden overschakelde, die ik gelukkig van een handige airborn combo had voorzien, lukte het mij haar uit te schakelen.



### VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
- [illegible]



STEVEN

DEVIL MAY CRY 4
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
CAPCOM
FEBRUARI 2008

# POWERSPY

- De Metro had onlangs een artikel van twee pagina's over gameverslaving. Insteek: 'games zijn heel slecht voor je'
- De Powerspy is echter van mening dat het lezen van de Metro heel slecht voor je is, want het artikel stond werkelijk bol van de fouten. Zo beweerde de schrijfster dat je in World of WarCraft kon schieten en dat alle games op de consoles (in tegenstelling tot WarCraft) uitgespeeld kunnen worden, en dat daardoor het gamen op console minder verslavend zou zijn
- Een volkomen flut-artikel dus Jammer alleen dat half Nederland die krant 's ochtends leest. Wat je van de PU niet kan zeggen. Enige genoegdoening is dan dat iedereen dat krantje op straat flikkert en de lezers van de PU het blad doorgaans liefdevol bewaren.
- Dat we ooit op uitslagen van games zouden gaan gokken, had de Powerspy wel verwacht. Waar veel en op niveau gespeeld wordt, daar valt geld te verdienen. Maar dat Nintendo degene zou zijn die ermee begon, daar had hij niet op durven.. uuh gokken.
- In de nieuwe Super Smash Brothers zit namelijk een Spectator mode waarin je op battles van anderen kunt gokken. tijdens het gamen. Niet om geld natuurlijk, dat zou wel heel cru zijn van de makers van allerhande kindvriendelijk vermaak, maar vermoedelijk wel om sterretjes of muntjes.
- Krijgen we straks ook nog eens gokverslaafden die verslaafd raken aan gamen...
- De redactie van de PU is dus verhuisd. Niet echt ver, want als je goed kunt zeilen met gameschijfjes, haal je het nieuwe kantoor bijna.
- Tijdens het leeghalen van het opslaghok kwam een flink potje nostalgie bovendrijven. Super Nessen en Megadrives stonden al jaren stof te happen, alsmede vele tientallen controllers, joysticks en stuurwielen.
- De meeste spullen zijn tijdens Gameplay 07 in het publiek gezwiept. Niet de stuurwielen en joysticks, dat leek PU-baas Niels niet zo'n goed idee. Niemand van de PU-crew heeft immers een EHBO-diploma
- Alhoewel er vast wel gamertjes zullen zijn geweest die graag mond op-mond beademing van Murielle hadden willen ontvangen.

# GUITAR HERO III ZORGT VOOR BETERE CD VERKOOP

**Cijfers uit de VS tonen aan dat sinds daar Guitar Hero III uit is, een aantal bands die een track hebben in de game, een stuk meer CD's verkopen.**

Zo meldde hard rock label Roadrunner Records dat de verkoop van DragonForce's album "Inhuman Rampage" met 126% was gestegen (DragonForce's song "Through the Fire and Flames" is een vrij te spelen bonustrack in Guitar Hero III). Ook de laatste CD van Slipknot (zie screen) heeft een boost gekregen nu een track van de gemaskerde band op GH III staat.
Tip voor Bonnie St.Claire, Benny Neyman en de dames van LUV: als jullie je carrière nog één keer uit het slop willen halen, bel dan met Activision.



## JAPANNERS GEILEN OP SPEELGOEDPOP

**Een rondgang door een gemiddeld winkelcentrum in Tokio leert al snel dat Japanners vreemde voorkeuren hebben als het gaat om sex.**

Zaken waar wij absoluut niet warm voor lopen, daar gaan Japanners helemaal van los (gebruikte slipjes en bossen schaamhaar bijvoorbeeld).
Neem nu deze Ayana pop. Dit poezelige karaktertje uit Dead or Alive is in Japan megapopulair omdat je haar rokje en shirt kan uitrekken, waarna een DoA-bh en string tevoorschijn komen. Kwijl...



# HOUDT KONAMI NOG VAN DE PS?

**Een paar jaar geleden had niemand zich kunnen voorstellen dat Konami ooit aan de PlayStation zou twijfelen. Toch zijn er enkele zaken die daar wellicht op wijzen.**

Tijden veranderen bij Konami. Kojima loopt af en toe met Nintendo te flirten, Pro Evo is niet meer exclusief, en dan dit hier afgebeelde enquêteformuliertje dat bezoekers van een game-event in Osaka konden invullen. Naast vragen naar leeftijd, gamevoorkeur, etc. kwamen we ook onderstaande vragen tegen (we hebben het even voor jullie vertaald):
This is a question for those who do not own the PLAYSTATION 3. Do you have plans to purchase it? Why is that?
1). I will purchase it (Reason:
2). I won't purchase it (Reason:
3). Undecided (Reason:
Zijn ze bij Konami aan het twijfelen geslagen? Op zich doet de PS3 het steeds beter, en je kunt je afvragen wat dan het alternatief zou moeten zijn voor dit Aziatisch georiënteerde bedrijf. De 360 wordt immers door de Japanners vrijwel volkomen genegeerd. Vreemd. →

# COLUMN

## KIEZEN TUSSEN MISS WORLD EN MISS UNIVERSE

**Wat een tijden. De triple A titels vliegen me om de oren. Eerlijk, het is momenteel moeilijker een klotegame te vinden dan een goede. Zijn die publishers allemaal tegelijk in dat vat van Obelix gedonderstraald?**



Moet je je voorstellen: vrijwel gelijktijdig kwamen Call of Duty 4 en Assassin's Creed op mijn matje vallen. Welke kies je dan? Welke ga je het eerste in het laatje schuiven? Of beter gesteld: welke laat je even liggen? Het is als kiezen tussen een eeneiige Zweedse tweeling met perfecte borsten.
En dan heb ik nog makkelijk lullen. Ik krijg de games thuis omdat ik er over schrijf of omdat ik er iets zinnigs op TV over probeer te zeggen, maar jullie hebben die twee doosjes in de winkel in je hand. En 120 euro is gewoon veel geld. Niet te veel geld voor beide games, want ze zijn het dubbel en dwars waard, maar het is flink wat vakken vullen, kranten rondbrengen, pizza's bezorgen, bejaarden wassen of wat jullie ook doen om de nodige cash te scoren.
Kiezen tussen CoD 4 en AC, dat moet een duivels dilemma zijn. Ik heb beide games inmiddels gespeeld en ben in beide gevallen weggeblazen. Call of Duty 4 brengt de vetste shootouts ooit in beeld en online is de game megaverslavend. En Assassin's Creed is gewoon een meesterwerk. Een nieuwe standaard in de game-industrie qua grootsheid, en qua gameplay mega indrukwekkend.
Hoe gaan jullie daar tussen kiezen? Kop of Munt? Laat je het je vriendin doen? Kies je AC omdat het met een A begint, of gaan jullie gewoon één weekendje minder comazuipen? Dan heb je die 60 euro inderdaad snel verdiend...
J.J.

1 プレイステーション3 2 プレ
5 ニンテンドーDS(Lite含む) 6
8 パソコン 9 携帯電話・PHS
Q2. プレイステーション3をお持ち
今後購入する予定はありま
1 購入する （理由

## DUALSHOCK 3 OP DE MARKT...

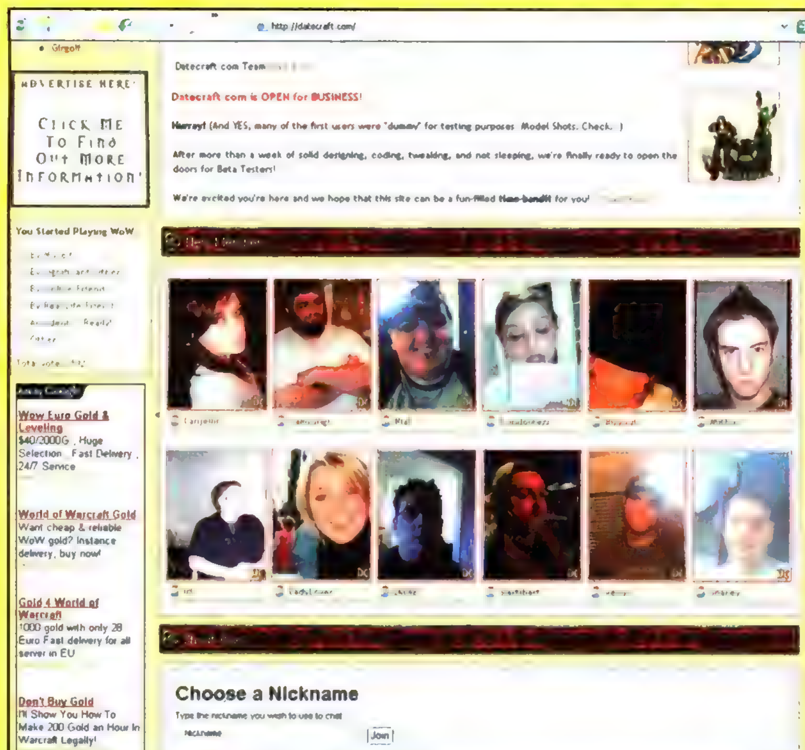
De Dualshock 3 is uit in Japan. De eerste beelden laten echter weinig opzienbarends zien, behalve dan dat er naast Dual Shock ook SixAxis op de controller staat.
Hiermee is dat hele lulverhaal van Kuturagi dat Dual Shock en SixAxis technisch gezien niet met elkaar konden werken, dus echt naar het rijk der fabelen verwezen. Wat zijn we daar een potje genaaid op de E3!




## WORLD OF DATECRAFT

**Steven is al lang en breed getrouwd, dus aan hem is de nieuwe World of WarCraft datingservice niet besteed, maar wie weet dat die overige 8.999.999 WoW-spelers er iets mee kunnen?**

WoW spelers zijn allemaal contactgestoord en denken dat elke echte vrouw ook een bepaald level heeft...
Dat moet de bedenker van World of Datecraft gedacht hebben toen hij z'n datingservice voor WoW-spelers opzette. Geheel in WoW-stijl met dates in Azeroth en al.
Een eerste blik op de site (www.worldofdatecraft.com) leerde ons dat er verrassend veel leuke dames WoW spelen, maar dat die chicks zich wel druk moeten maken over de kwaliteit van het mannen aanbod, want het merendeel kan wel een complete make-over gebruiken.




## HONDERDEN PS3'S GESTOLEN IN BELGIË

Twee overvallers hebben afgelopen maand in het Belgische Voorst een opslagloods overvallen en driehonderd PlayStation 3's meegenomen.
De mannen kwamen met grof geweld binnen, bonden de bewaker vast en sjouwden de consoles vervolgens naar een gereedstaande vrachtwagen.
In totaal duurde dit sjouwwerk twee uur, wat wij dan weer wat lang vinden; zo zwaar en groot is een PS3 toch ook weer niet.

## JE BENT EEN NERD OF JE BENT HET NIET

**Een gamer met de nickname Moviesign heeft zijn vriendin ten huwelijk gevraagd... in Halo 3. Hoe nerderig kun je zijn?**

De hardcore Halo fan vroeg z'n meisje ten huwelijk door gebruik te maken van de optie Forge in de multiplayer. Met die optie kun je de wapens op een bepaalde manier neerleggen. Vervolgens nodigde hij zijn chicka online uit en nam haar mee naar een hoge plek waar de boodschap in wapens uitgestald lag, met dit romantische kiekje ten gevolg.



De dame die Furtive Pinguin heet, wat vrij vertaald geheimzinnige pinguïn betekent, gaf haar jawoord. Op één voorwaarde: dat de huwelijksdatum niet gelijk met de release van een nieuwe Halo game zou vallen.
Wij weten al wat ze gaan doen op hun huwelijksnacht.

**"WIJ ZIJN HET BESTE TEAM VAN EUROPA ALS ER GEEN SPELCOMPUTERS WAREN."**

West Ham keeper Green denkt dat Engeland zich niet plaatste voor Euro 2008 omdat iedereen gamed en niet voetbalt.

## POWERSPY

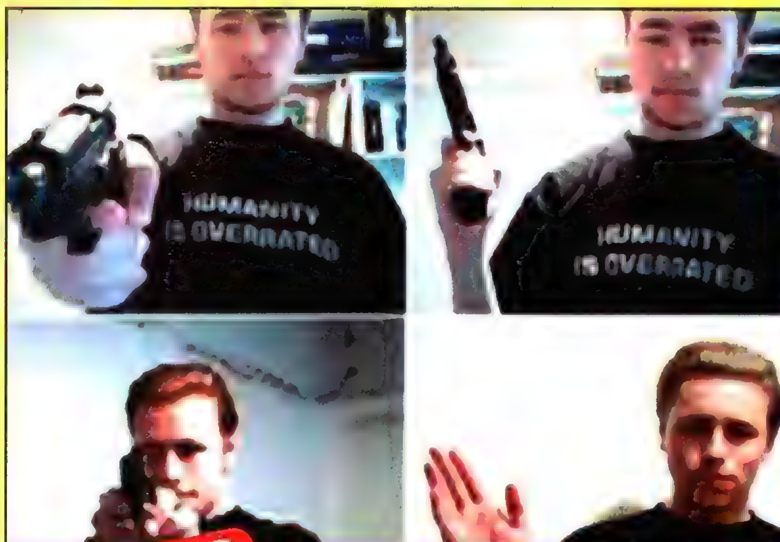
- Waar wij Nederlanders al niet goed in zijn. De Nederlandse politie heeft een 17-jarige jongen gearresteerd die het complete interieur van een huis had gestolen.
- Wat is daar nou zo opzienbarend aan, hoort de Powerspy jullie denken.
- Nou, niets, behalve dan dat de plaats van delict het Habbo-hotel was. Een online game waarin je, zeg maar, je huisje kunt versieren met spullen die je voor echt geld koopt. De inrichting was in dit geval vierduizend euro waard!
- Virtueel klauwen gaat echter wel wat anders dan realtime klauwen. Niks busje, handschoentjes en bivakmuts, maar gewoon wachtwoorden ontfutselen.
- De Powerspy vraagt zich wel af hoe je dan moet reageren als je een dief op heterdaad betrapt. Heel hard 'houd de dief' door je headset schreeuwen...
- Moet toch wel een beetje lullig zijn, aangifte doen op het politiebureau. 'Al uw huisraad weg meneer. Heeft u misschien enig idee hoe de dief uw huis binnen is gekomen?' 'Ja, met een wachtwoord...'
- Toch vreemd dat Unreal Tournament III voor de PS3 nog steeds niet af is. Epic doet er wat moeilijk over, maar iets krijgen ze technisch niet helemaal strak.
- De game komt nu mogelijk pas in 2008 uit.
- Nog vreemder is dat Mark Reign, de baas van Epic, gewoon toegeeft dat de 360-versie al een dik half jaar geleden af was.
- Lekker zo'n gast. Betaal je hem als Sony veel geld om de game exclusief naar de PS3 te halen, krijgt ie het ten eerste niet voor elkaar en gaat die gozer ook nog roepen dat de console van de concurrentie makkelijker werkt om voor te programmeren.
- Weet de heer Reign niet dat je een gegeven paard nooit in de bek moet schijten?
- Overigens is al dit nieuws een opsteker voor de PC-community, die aanvankelijk zwaar over de piss was dat UTIII eerst op een console zou uitkomen.
- Dat is als Marco van Basten die Duitsland traint.... en dan erger.

# POWERSPY

- De mannen van Sony melden dat de PS3 een omslagpunt heeft bereikt. De verkopen trekken aan en met de aantallen verkochte games gaat het ook steeds beter. De laatste maanden wist de PS3 zelfs de Wii te overtreffen in Japan.
- Terecht, want er komen de laatste tijd en de komende periode een aantal leuke games voor de PS3 uit, die ook echt exclusief zijn.
- Dat mocht dan ook wel een keer, bijna twee jaar na de launch.
- Om alles even in het juiste perspectief te zetten: de DS en de PSP verkopen hun grote broers er nog steeds dik uit.
- Analisten verwachten zelfs dat de Nintendo DS aan het einde van z'n looptijd, de meest verkochte spelcomputer ooit gaat worden.
- De Powerspy gunt Nintendo die eer meer dan graag, als ze die ijselijke commercial met Nicole Kidman maar van de buis halen.
- De kans dat zij dagelijks met de DS speelt, is volgens hem net zo groot als dat Rons een Jan Smit tatoeage laat zetten op z'n rechterbil.
- De nieuwe Alone in the Dark zal ook op de PS2 en de Wii uitkomen. Dit gebeurt, vermoedt de Powerspy, waarschijnlijk omdat er net iets meer PS2's zijn verkocht dan next-gens en de Wii het, volgens vage geruchten, ook wel aardig doet.
- Omdat de game vanaf het begin puur voor de next-gens geproduceerd is, zou dit wel eens een van de eerste titels kunnen zijn die naar beneden gepoort wordt.
- 'Zo jongens, hier is de game. Maken jullie hem maar een stuk lelijker en je moet er in kunnen zwiepen.'
- Overigens kijkt de Powerspy wel heel erg uit naar Alone in the Dark. Voor zover dat kan in het donker.
- Goed nieuws voor Microsoft. Het aantal verkochte Xbox 360's in Japan is nu groter dan het aantal Xboxen dat daar in de huiskamers staat.
- Deze prestatie zal echter niet tot vreugdevuren leiden in Redmond, de thuisbasis van Microsoft, omdat het slechts gaat om in totaal 473.000 verkochte consoles.
- In Nederland en België alleen al zitten we zowat op de helft van dit aantal.

# VOER VOOR GAME HATERS

**De gestoord Finse student Pekka-Erik Auvinen die begin vorige maand zeven scholieren en de directrice doodde omdat hij de mensheid haatte (insgelijks, wij haten hem terug) bleek een Battlefield 2 speler te zijn.**




De zwaargestoorde Fin zou 183 uur in de shooter hebben doorgebracht en speelde vlak voor de slachtpartij zelfs nog een rondje. In totaal heeft Auvinen 9475 slachtoffers in de game gemaakt en is hij 234 maal gedood.
Tja, zo kennen we er nog wel een. Nu zo'n beetje elke jongere en jongvolwassene regelmatig games speelt, kun je feitelijk bij bijna elke moord of misdaad gaan roepen dat er een verband met games is. Terwijl de daders ook allemaal TV kijken, boeken lezen en cola drinken.
Wat dan wel weer eng is, is dat vrijwel al die killers die met games in verband worden gebracht (bijvoorbeeld Columbine) altijd PC-games spelen en nooit op de console...
Met andere woorden, wordt het niet eens tijd om man en paard te gaan noemen en de PC als schuldige aan te wijzen?

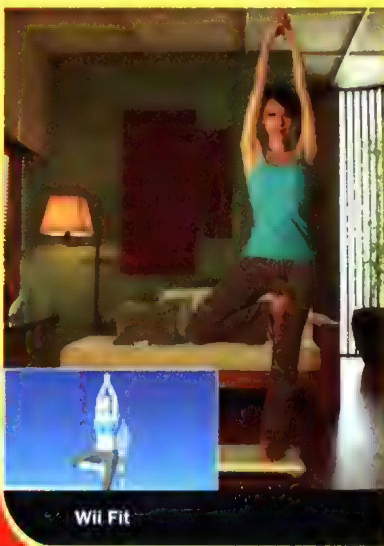
COMMENTAAR

## EEN NIEUWE UITDAGING VOOR NINTENDO


JURJEN

**Nintendo wordt wel eens gecomplimenteerd voor het creëren van vernieuwende hardware en accessoires. Dit is vrijwel nooit terecht.**

Dingen als analoge stick, touchscreen en bewegingsgevoelige besturing bestonden al lang voordat Nintendo er iets mee deed. En Nintendo's nieuwste speeltje, het Balance Board? Ach, zoiets was toch ook al voor de PS2 verschenen? Terwijl de grondgedachte achter Wii Fit, bewegend gamen om fitter te worden, al duidelijk was te herkennen in EyeToy Kinetic, voor diezelfde PS2.
Als Nintendo ergens complimenten voor verdient, is het voor vernieuwende toepassingen van reeds bestaande hardware en accessoires. Waarbij Nintendo zich niet focust op de krachtigste techniek of de meeste mogelijkheden maar op het wederzijdse begrip tussen gebruiker en apparaat. En anders een zo kort mogelijke tijd om dit begrip tot stand te brengen.


Wii Fit

### LAAT MAAR VERSUS MEER VAN DAT

Ik heb op een beurs wel eens EyeToy Kinetic geprobeerd maar vond er niks aan. Mijn goedbedoelde bewegingen werden door het apparaat niet helemaal begrepen. En ik kreeg allerlei negatieve feedback terwijl ik nog niet eens begreep wat ik precies moest doen. Mijn reactie op deze toestand: laat maar.
Dit is het soort 'laat maar' dat elke ontwikkelaar van interactief entertainment zich aan zou moeten trekken. Want dit 'laat maar' heeft het fenomeen videogames onnodig lang klein gehouden en menig goed product laten floppen. Het zorgt ervoor dat mensen hun interesse al hebben verloren voordat ze goed en wel begonnen zijn.
Bij een typerende toepassing van Nintendo begrijp je instinctief wat de bedoeling is, en anders duurt het slechts kort voor dit begrip er is. Het apparaat zal op je eerste, voorzichtige handelingen met positieve feedback reageren. Je hoort een belonend geluidje, er gaat een bemoedigend schokje door de afstandsbediening in je hand, of je lacherig gemaakte slag in de lucht treft direct doel. Wauw, het werkt. Je voelt je begrepen. In plaats van 'laat maar' denk je: 'meer van dat'. Tenminste, dat geldt voor de nieuwe gebruikers.


EyeToy Kinetic

### NIEUWE UITDAGING

Ervaren gebruikers kunnen zich nog wel eens beledigd voelen door Nintendo's streven naar eenvoud en laagdrempeligheid. Ging het in videogames niet juist om het overwinnen van problemen? Moet dan alles maar kinderlijk eenvoudig zijn? Is 'uitdaging' ineens een vies woord? Moet elke voorzichtige eerste stap met applaus worden beloond, zelfs als het eigenlijk een misstap is?
De begrijpelijke reactie op zogenaamde non-games van mensen die zich als hardcore gamer beschouwen: 'laat maar'.
Hierin schuilt een nieuwe uitdaging voor Nintendo, en niet alleen voor Nintendo. Niemand zal zich storen aan logisch design en een intuïtieve besturing, maar een steeds wat lagere moeilijkheidsgraad of overdreven uitleggerige situaties kunnen op ervaren gamers een afstotende werking hebben.
En uiteindelijk wordt elke nieuwkomer een ervaren gamer.

# FOUTJE BEDANKT

**Een ietwat onuitgeslapen admin van supermarktketen Tesco heeft er eigenhandig voor gezorgd dat de winkelketen bijna een flinke financiële strop opliep.**

De werknemer van Tesco typte er net even naast en bood een Xbox 360, twee games en een extra controller aan voor 34.99 pond, wat omgerekend ongeveer 50 euro is. Nu zakte de Xbox 360 een tijdje terug in prijs, maar zo laag... Enkele wakkere gamers gingen onmiddellijk op de deal in, maar kregen de zo fijn geprijsde console helaas niet in huis. Tesco mailde dat er een fout was gemaakt. Maar dat deden ze dan wel weer op een hele flauwe manier. Men gaf aan dat de bestelde set niet leverbaar was omdat er geen controllers beschikbaar waren om het pakket compleet te maken. Tja, je zou ook eens eerlijk toegeven dat je een blunder gemaakt hebt.

**"HET IS DE MENING VAN DE BOARD DAT ER NIET VOLDOENDE BEWIJS IS DAT ER EEN CONNECTIE IS TUSSEN GEWELDDADIGE GAMES EN GEWELDDADIG GEDRAG IN HET DAGELIJKS LEVEN."**

De BBFC (organisatie die games checkt op gewelddadigheid en Manhunt 2 tot twee keer toe afkeurde) trapt een wijd open deur in.

# DOGGY STYLE




## NEDERLANDSE UT-SPELER IN GUINNESS BOOK OF RECORDS

We weten niet of je het op je CV moet zetten als je een baan gaat zoeken, maar cool is het wel. Op het UT III event (zie ook pagina 52) deed de Nederlander Frederiek 'Frantic' van Gammeren (Team Dignitas) een geslaagde wereldrecordpoging 'Meeste frags binnen één uur in UT III'. J.J., die ter plekke aanwezig was, had achteraf geen idee hoeveel frags Frantic precies had gemaakt (het aantal glazen bier dat hij aldaar naar binnen goot, heeft hij ook nooit meer kunnen achterhalen) maar het waren er vele tientallen (in beide gevallen, nemen wij aan).
Als ie nu maar niet door al dat geweld gestimuleerd wordt om ook in het echt...

# SONY WIL STOFFIGE PS3 NIET REPAREREN

**Het gaat nergens om, maar het is in de VS een heel ding geworden: de weigering van Sony om een stoffige PS3 te repareren.**

Nu zijn wij in ons testhok ook niet bepaald de netste (hé Murielle), maar dit gaat wel erg ver. Sony heeft dan ook een punt als ze beweren dat als je je console zo behandelt, het ding sneller kapot kan gaan. Maar goed, service is service, dus die PS3 moest gewoon gemaakt worden, toch?

Sony wilde de foto's eerst van het net houden, maar dat lukte niet, en uiteindelijk is het apparaat toch gerepareerd.
Of de eigenaar de PS3 weer net zo stoffig heeft teruggehad weten we niet. En we hopen dat de reparateur in kwestie geen astmapatiënt was...






**"DE AANDACHT BIJ CRYTEK 2 ZAL NOG MEER OP DE GRAPHICS GAAN LIGGEN. ER ZULLEN VEEL VERBETERINGEN ZIJN TEN OPZICHTE VAN DE TEXTURES EN 3D-ANIMATIES. ONZE AMBITIE IS DE VISUALS VAN DEZE GAME NAAR EEN VOLGEND LEVEL TE STOTEN. DAT HET BIJNA FOTOREALISTISCH IS."**

Crytek's Steven Bender vindt dat nog te veel mensen zijn game op hun PC kunnen draaien.

## POWERSPY

- Eigenlijk doet het best pijn. Bij de PU steunen we de Pro Evo-reeks door dik en dun. Voor ons is het altijd een de betere footie geweest.
- Daarom doet het gehotter en gestotter van PES 2008 online ons verdriet. De game loopt op zowel de PS3 als de Xbox 360 voor geen meter. En lag bij een footie is echt dodelijk. Dat is als Oranje dat met acht spitsen speelt tegen Brazilië.
- En als je dan FIFA online checkt, tja, dan moet je toch toegeven dat EA zijn zaakjes op dat gebied veel beter voor elkaar heeft.
- Over EA gesproken. Sommige beursanalisten noemen EA de grootste bedreiging voor een florerende game-industrie. Reden: de grootmacht won al elke keer de strijd om de topposities in de charts en heeft de laatste tijd ook nog eens een aantal goede nieuwe studio's aangetrokken om in genres waar ze nog niet rulen, te gaan rulen. Dit zou andere uitgevers ontmoedigen. Want als je nooit kan winnen, waarom zou je dan nog je best doen?
- De analisten op de site www.techandemand.com gaan nog een stap verder. Zij vermoeden dat EA zijn macht nog verder wil gaan uitbreiden. Volgens hen zou het best mogelijk zijn dat EA in de toekomst ook Crytek, Codemasters, SCI of Ubisoft gaat overnemen.
- Allemaal partijen die nu nog onafhankelijk zijn, maar wel alle zeilen moeten bijzetten om tegen EA te kunnen opboksen.
- De Powerspy ziet die bedreiging ook, en is van mening dat de beste games voortkomen uit een industrie waar een lekker felle concurrentiestrijd heerst.
- Aan de andere kant, als EA al die bedrijven opslokt, hoeft de Powerspy ook niet meer zoveel te reizen om naar al die verschillende afspraken te gaan.
- GTA IV staat nog steeds gepland voor begin 2008. En die bevestiging vinden we fantastisch.
- Nog fantastischer zouden we het vinden als we (delen van) de game eens zouden kunnen spelen.
- Of is Rockstar bang dat we iets zien dat volgens de Liga der Internationale Fatsoenrakkers niet door beugel kan!

# POWERSPY

- Fantastische game, dat Crysis, als ie het tenminste doet op je PC.
- De Powerspy denkt dat als ie een euro krijgt voor elke gamer wereldwijd die deze game niet goed aan de praat krijgt op zijn PC, dat ie dan meteen kan stoppen met werken.
- Insiders beweren zelfs dat de PC die deze game echt met alle toeters en bellen aan op een hoge framerate kan laten draaien, nog niet bestaat.
- Zou de game soms zijn gemaakt in opdracht van de PC- en videokaartindustrie?
- En wat te denken van het voorteken dat er al na twee weken een patch voor deze shooter verscheen...
- Dat is als een auto kopen en na twee weken per post de juiste remschijven opgestuurd krijgen.
- Leuke actie voor Xbox 360-wannabees in de VS. Koop een 360, upgrade je Live-abbo naar Gold en krijg Halo 3 gratis thuisgestuurd.
- Nog een leuke actie van Microsoft in de VS. Samen met de Entertainment Software Association brengt de grootmacht een speciaal pack uit met Fuzion Frenzy 2, Open Season en Cars voor 29,99 dollar. De complete opbrengst gaat naar het diabetesfonds.
- De Powerspy juicht dit soort acties toe; hoe meer geld er naar dergelijke goede doelen gaat, hoe beter. Maar neem dan drie toffe games. Want met deze stuff wil je nog niet dood gevonden worden. Zelfs een diabetespatiënt niet.
- Tot slot een mededeling van onze vrienden van Take 2. Stop met het vragen naar een PS3-versie van Bioshock. Die komt er namelijk niet. De uitgever gaf aan helemaal gek te worden van alle vragen naar die PS3 versie.
- Moet je maar niet zo'n dikke game maken!

# IN GESPREK MET... MICHAEL DE PLATER

CREATIVE DESIGNER ENDWAR

**Michael De Plater was jarenlang een van de drijvende krachten achter de Total War serie van Creative Assembly. Nu dook de sympathieke Brit opeens op in Shanghai, als creative designer van Ubisoft's EndWar. Jan greep hem in zijn kraag voor een paar vragen...**

**PU:** Je werkt bij Creative Assembly, hebt aan de wieg gestaan van een top RTS-serie en dan ga je weg om weer helemaal opnieuw te beginnen bij Ubisoft. Waarom?

**De Plater:** De jongens gingen voor de veilige en wellicht logische weg en besloten Medieval II te maken. Ik wilde heel graag een RTS op de spelcomputer doen maar daar was niet genoeg draagkracht binnen het bedrijf voor. Bij Ubisoft lagen die kansen er wel. Toen was mijn beslissing snel gemaakt. Ik heb jaren met plezier gewerkt bij Creative en ben trots op de Total




War serie, maar er komt een moment dat je weer eens iets nieuws en fris moet gaan doen.

**PU:** Het RTS genre op PC heeft het moeilijk. Een Command & Conquer 3 verkoopt leuke aantallen maar een, wellicht betere game, als Supreme Commander viel commercieel gezien tegen. Is dat ook een reden om RTS games naar de console te brengen?

**De Plater:** Ik weet zeker dat er altijd RTS games op de PC blijven uitkomen. Maar piraterij op de PC is een groot probleem en daarnaast is er veel concurrentie van genregenoten. Op de console was er naar onze mening nog geen echt goede RTS. Dat was de grootste drijfveer om binnen dit genre op de spelcomputer een voortrekkersrol te nemen.

**PU:** Komt EndWar uiteindelijk ook naar de PC?

**De Plater:** Die voorzichtige plannen liggen er wel maar de focus is nu console. Daarvoor is de game gemaakt. Als EndWar naar de PC zou komen, zou die game aangepast moeten worden, speciaal voor dat platform. Anders maken we dezelfde fout die veel ontwikkelaars nu maken, door PC strategiegames bijna één op één over te zetten naar de console.

**PU:** 'Het is jullie serieus met EndWar. Ik heb begrepen dat er een enorm team op het spel is gezet?

**De Plater:** We hebben rond de 120 man op de game zitten. Het zijn mensen die tot nu gewerkt hebben aan games als Ghost Recon, Rainbow Six, Splinter Cell, Brothers in Arms, Command & Conquer en Total War.

**PU:** Waar ben je het meest trots op in een game als EndWar?

**De Plater:** Oef... moeilijk, maar de stemgestuurde besturing en de camera waren voor ons wel de hoogste doelen die bereikt moesten worden. Wanneer die werken, kun je daar een game omheen bouwen. We hebben genoeg talent in huis om strategische gevechten en politiek beladen actie neer te zetten maar als de basis niet werkt, stort alles in elkaar. Ik kan nu met trots zeggen dat we heel erg blij zijn met de camera en de stembesturing. En alle testers die tot nu de game hebben gespeeld ook.

**PU:** Hoe zie je de toekomst van RTS games, of een game als EndWar. Stiekem al aan het nadenken over EndWar 2?

**De Plater:** Ik hoop dat we over vijf of tien jaar een game kunnen maken waarin titels als GRAW, Rainbow Six en EndWar echt samen kunnen komen. Dus dat een speler thuis een game als een first-person shooter speelt, terwijl elders iemand de game ervaart als een RTS en verschillende troepen aanstuurt. Dat zou echt fantastisch zijn!

# COLUMN

## JAN OVER ASSASSIN'S CREED

**De discussie over Assassin's Creed is op de redactie al dik een maand aan de gang maar ook online, op gamewebsites en fora, lopen de gemoederen inmiddels hoog op. Het ene medium geeft de game hoge negens, een klinkende 100% of vijf sterren uit vijf, terwijl er ook zeventjes met teleurgestelde meningen voorbij komen. Misschien begrijpelijk, maar in mijn ogen niet terecht.**



Gelukkig is het reviewen van games geen exacte wetenschap waarbij je een game langs een vaste meetlat legt en één voor één alle criteria afgaat om tot een cijfer te komen. Dat zou, naar mijn mening, behoorlijk zielloos zijn, en dat terwijl een game nu juist zo'n persoonlijke beleving is.

Waar ik me wel aan stoor, is dat een aantal media voorbij gaat aan het feit dat Assassin's Creed meer is dan de som der delen.






# VOOR DE Wii: HONKBAL EN... MEER GOLF

**Terwijl we eigenlijk zitten te wachten op een goede en uitgebreide variant op Wii Tennis (Virtua Tennis? Mario Tennis?), worden (in ieder geval) twee andere sporten uit het Wii Sports-pakket in 2008 uitgebouwd tot opzichzelfstaande game-ervaringen.**

Nog dit jaar laat Mario jou met zijn knuppel zwaaien in Mario Baseball, terwijl Capcom met Wii Love Golf de ultieme golf-ervaring naar de Wii wil brengen.

Wat Wii Love Golf betreft: de eerste beelden zien er veelbelovend uit, en mede vanwege het feit dat het zeer bekwame Camelot (bekend van Mario Golf en Mario Tennis) de game ontwikkelt, denken we dat deze game het nieuwe golfspel van Tecmo, Pangya Golf 2 (zie screen), overbodig gaat maken.

Als Nintendo nu een beetje opschiet met dat tennisspel (of laat het door Sega maken!) en ons verblijdt met een goed boksspel (Punch Out?), dan houdt de Wii ons ook in 2008 wel in beweging.



Er valt zeker wat kritiek te leveren op bepaalde individuele aspecten van de game. Het vechten gaat op den duur wellicht wat makkelijk (ik vind het counter systeem daarentegen fantastisch) en ja, het spel wordt na verloop van tijd wat repetitief. Maar dat neemt niet weg dat AC dingen doet en klaarspeelt die ik nog nooit eerder in een game heb gezien. En dan heb ik 't niet alleen over de graphics, maar dan heb ik het over het gevoel dat ik krijg als ik in de game 'ben'. Dan heb ik 't over de besturing die er voor zorgt dat mensen die voorheen moeite hadden met platformgames nu opeens wel over daken en richels kunnen rennen, klimmen en klauteren...en dat dit een waanzinnig gevoel teweeg brengt. Dan heb ik het over de talloze historisch accurate details, de overweldigende wereld, de knappe animaties en het intrigerende verhaal.
De grap is dat het door iedereen zo verheerlijkte GTA (en dan heb ik het niet over GTA IV) drie delen lang levende steden vol 'domme' A.I. gestuurde personages op de speler losliet en dat de missies in feite uit niets meer bestonden dan "rij van punt A naar B en schiet!"
Natuurlijk chargeer ik en was GTA zijn tijd ver vooruit, maar vergelijkbare zaken waarop AC door sommigen nu wordt afgerekend, hoorde je niet in de algehele hosannasfeer rondom ieder nieuw GTA deel. Terecht, zou ik bijna willen zeggen, want ook GTA is meer dan de som der delen.
AC is geen GTA en vice versa maar ik vind het opvallend dat een Europees (of moet ik zeggen Werelds) getinte game als AC, waar innovatieve elementen en slimme ideeën hun vruchten afwerpen, zuurder wordt aangepakt dan stereotype Amerikaanse games waar enkel geweld de dekkende mantel der liefde is.
Een voorbeeld: zet de Halo 3 jubelstemming (tienen buitelden over elkaar heen) van bepaalde media tegenover de kritische houding naar AC door diezelfde partijen, en ik kan niet anders dan concluderen dat er met verschillende maten gemeten wordt.
En weet je wat, het maakt niet uit. Games reviewen is en blijft een persoonlijk ding. Net als filmbesprekingen waarin De Spits de Brad Pitt film over Jesse James 2 sterren geeft en NRC dezelfde film 4 sterren. Ik sta nog steeds volledig achter mijn 99% voor AC omdat het *mijn* game van het jaar is.
JAN

**"ALS JE EEN MEGA EGO HEBT ALS ARTIEST, DAN MOET JE DAT BIJ DE DEUR ACHTERLATEN. ANDERS IS ER GEEN RUIMTE VOOR JOU IN DEZE INDUSTRIE."**

Junkie XL geeft aan dat geen van de PU-mannen ooit in de game industrie werkzaam zal zijn.

# JURJEN GOES SONY

**Na maandenlang sparen, wikken en wegen heeft Jurjen dan eindelijk een HD-TV aangeschaft.**

De besproken Wii-spelletjes in deze PU speelde Jurjen al op zijn kakelverse Sony Bravia met een diameter van maar liefst 127 centimeter, waarbij het surround geluid werd versterkt en verspreid door het Sony Bravia Home Cinemasetje dat hij er meteen maar even bij aanschaftte.
Met de Wii en Xbox 360 netjes aangesloten, ontbreekt alleen nog die ene spelcomputer van... Sony. Maar die zal er ook nog wel komen, zei Jurjen, terwijl hij met een zure grijns zijn banksaldo checkte.



# VOOR NIEUWE

# 12 X POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX




SAMEN VOOR MAAR

€ 61,40

## EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST

## * MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL * MEI

# ABONNEES



# NEED FOR SPEED PROSTREET

(VOOR PC, Wii, PSP, DS, PS3, PS2 EN XBOX360)

➤ € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.

D JE AAN VIA WWW.PU.NL *



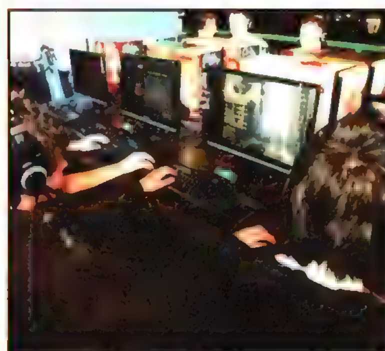
Game Play

## POWERSPY

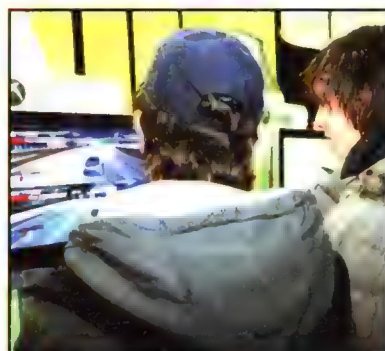
- Hilarisch. Een 50-plusser die twee uur in de rij stond tussen de jonkies, om er bij de deur achter te komen dat het event voor fotohobbyisten waar hij voor kwam (Zoom Xperience) twee deuren verderop zat. Die zal de twee uur van zijn leven hebben gehad.
- Op zaterdag liep het publiek vlak voor het begin de voordeur eruit toen een van de organisatoren op het lumineuze idee kwam een paar boothbabes voor de glazen puien met hun ass te laten draaien. De mix 18 jaar, opspelende hormonen en hallig mooie chicks bleek een gevaarlijke.
- Op Gameplay werd weer eens duidelijk hoe groot het verschil is tussen pro-gamers en gewone gamers. UT III-kampioen Lauke, Quake 4-kampioen Ivo en PGR 3-wereldkampioen Handewasser verloren geen wedstrijd op Gameplay 07. Sterker nog, niemand wist ook maar een klein beetje bij hen in de buurt te komen. Zo kreeg Ivo in al zijn matches on stage (27 in totaal!) slechts drie frags tegen!!!
- Waar hij dan ook nog eens flink ziek van was…
- Skate racete op het podium een match tegen Handewasser. De wereldkampioen had met gemak tijdens de wedstrijd zijn wagen aan de kant kunnen zetten, even backstage een colaatje kunnen nuttigen, zijn handen wassen, terugkeren en doorrijden, want Skate werd bijna op een ronde gezet!
- Dieptepunt voor J.J. De man die elf jaar drumles heeft gehad, op veel grote podia heeft gespeeld, en nog steeds mee zou kunnen komen bij veel bands, sloeg tijdens zijn optreden op de EA-stand zo'n beetje alles er naast bij Rockband. Zelfs een klein menneke van zeven deed het nog beter dan hij…
- Een van de meest gehoorde vragen op Gameplay 07: waar is Pro Evolution Soccer 2008? Het was zelfs zo erg dat een medewerker van Sony zijn eigen game maar meenam en liet draaien. Konami, dit kan echt niet! Volgend jaar MOETEN jullie er zijn!

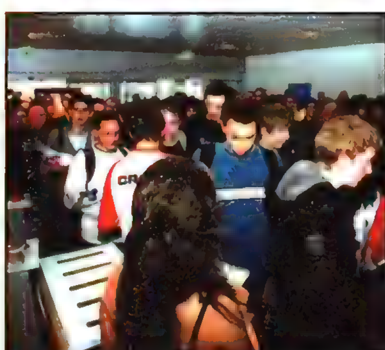
# GAMEPLAY 07 BLAAST BIJKANS









**Dat met de Gameplay het dak eraf ging, kun je bijna letterlijk nemen. De bezoekers van een 50+ beurs een paar hallen verderop keken verschrikt op toen ze Hal 7 en 8 passeerden. Een ware orgie van licht en geluid denderde hen tegemoet. Compleet het tegenovergestelde van 'hun' hal waar een belegen strijkje voor de enige muzikale omlijsting zorgde.**
**Maar Gameplay draait dan ook om games! En games moet je beleven!**

Net als vorig jaar was het ook dit keer de zaterdag en zondag die de beide hallen volledig lieten volstromen met dik 10.000 man per dag. Maar daar had de organisatie op gerekend; er waren dit keer twee hallen, enkele duizenden vierkante meters extra, veel meer speelbare elementen, veel goodies (er is echt voor tienduizenden euro's weggegeven en gegooid), veel meer babes (www.boothbabes.nl voor het complete overzicht) en veel meer winkels.
En dus kon iedereen normaal rondlopen, z'n favoriete games spelen en vooral elkaar ontmoeten (hé, dus jij bent masterXterminator van Xbox Live. Cool!).

### TEVREDEN

Zondag om 17.01 uur was het dan ook al duidelijk: Gameplay 08 komt er ook. De overgrote meerderheid van het publiek gaf aan een toffe dag (weekend) gehad te hebben, alle standhouders waren tevreden (en er dienden zich al nieuwe aan), de winkels verkochten zich scheel, de pers was in grote getale aanwezig, en alle PU- en Gamekings-mannen en vrouwen waren hun stem kwijt.
Gameplay is een gegeven geworden, een event dat elke gamer inmiddels kent. En dus kun je het nu alvast in je agenda zetten: volgend jaar november gaan we er weer voor!








# DAK VAN JAARBEURS

## TOP 10 MEEST POPULAIRE GAMES

**De hamvraag natuurlijk: wat waren de populairste games op Gameplay 07?**

Opvallend was dat er een zeer diverse smaak heerste onder de bezoekers. Er waren veel liefhebbers voor diverse genres. Maar één game stak er echt bovenuit, en dat was Assassin's Creed. De gamejournalisten mogen het dan wel niet met elkaar eens zijn over de kwaliteit van het spel, de gamers beslissen uiteindelijk. En zij speelden én kochten de game massaal in Utrecht.

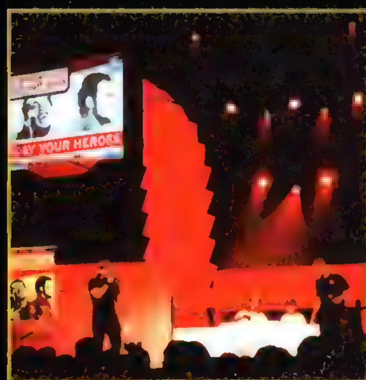
1. ASSASSIN'S CREED
2. SUPER MARIO GALAXY
3. CALL OF DUTY 4
4. UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
5. GUITAR HERO III
6. CRYSIS
7. UNREAL TOURNAMENT III
8. RATCHET & CLANK FUTURE
9. WARHAMMER ONLINE
10. MARIO & SONIC

## WERELDKAMPIOEN ANDRIES SMIT GAAT TITEL VERDEDIGEN BIJ FIWC

Op Gameplay 07 werd niet alleen voor de lol gegamed. Er waren er ook die serieus aan de bak moesten. Zoals de 22 FIFA-cracks die zich hadden weten te plaatsen voor de Nationale Finale van de FIFA Interactive World CUP 2008.

Uiteindelijk bleek Andries Smit, de man die vorig jaar de titel won en toen 20.000 euro naar huis nam, wederom de sterkste te zijn. Dat ging niet gemakkelijk, want in een zinderende finale speelde hij zich pas in de 89ste minuut voorbij de 14-jarige(!) Nick Laurora. Eindstand 3-2.

De wereldfinale vindt in mei in Berlijn plaats en PU zal het evenement nauwlettend volgen.





## STANDHOUDERS PAKKEN UIT

**Gameplay is het jaarlijkse feestje voor de gamers. En standhouders hebben een belangrijk aandeel in dat feest. Zonder mooie stands heb je immers niks.**

Duidelijk was dat de standhouders professionele krachten hadden ingehuurd om hun stands te ontwerpen. Wat een kunstwerkjes zag je links en rechts. Het is echt onmogelijk er een winnaar uit pikken, daarvoor waren er te veel coole dingen.

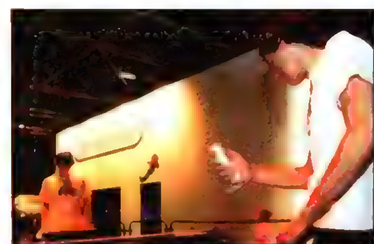
De ronde stand van Microsoft die je helemaal in de groene zone trok, de super hippe stand van EA met Rockband in het midden, de megastand (zowel qua breedte als hoogte) van PlayStation, Nintendo die een heuse galaxy had gebouwd voor Mario, de swingende stand van Ubisoft, Free Record Shop die echt een complete winkel met fun wist te combineren, maar ook nieuwkomers als Mycom en Acer die de bezoekers op loeisnelle PC's tekeer lieten gaan.

Stands maken of breken een game-event. En we kunnen niet anders concluderen dan dat ze Gameplay 07 dit jaar voor een belangrijk deel gemaakt hebben. Waarvoor we ze echt heel erg hard bedanken. Wel hebben we medelijden met de ontwerpers die de prachtwerken van dit jaar in 2008 moeten zien te verbeteren.

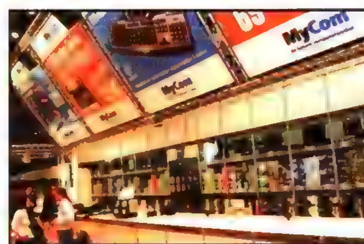









## POWERSPY

- Grote paniek aan het eind van dag twee. Skate was zijn stem vrijwel kwijt. En dat is lastig presenteren. En dus werd Boris als back-up klaargezet. Gelukkig bleek de thee met honing, de warme das van Ruben en een Xbox Live chatverbod voor één nacht, te werken en had Skate zijn stem zondag weer terug.
- Grap van de dag. Boris riep op het podium dat er een fietssleutel was gevonden en gaf hem vervolgens aan iemand in het publiek die "van mij" schreeuwde. Waarop hij backstage werd geconfronteerd met een man die vroeg of hij de sleutel kon krijgen, omdat die van hem was...
- Mocht u op zaterdag iemand bij de Jaarbeurs hebben gezien die alle fietssloten één voor één aan het uitproberen was, mail dan naar: [illegible]@powerunlimited.nl
- Toegegeven, een limited edition Halo 3 controller winnen is 100% zeker een heugelijk feit, maar je nek er voor breken, dat is nou ook weer niet nodig. Op zaterdag was de winnaar zo blij met zijn buit dat ie van het hek in één keer op het podium wilde springen. Hij haalde het niet en klapte daarop met zijn ribben tegen de rand van de stage. Tien centimeter minder ver en hij had met zijn kaak tegen het ijzer geklapt.
- Paniek alom backstage bij Microsoft toen Gamekings aan het filmen was en de MasterChief aldaar een break nam (ook hij moet zo af en toe een bammetje kaas pakken). De groene gigant wilde namelijk zijn helm in beeld afdoen en dat had toch wel wat veel afbreuk gedaan aan de magie rond de game. Want er zou toch maar eens een iel puisterig bleekneusje achter die glimmende hoofdbescherming zitten...



## BABES, BABES EN NOG EENS BABES

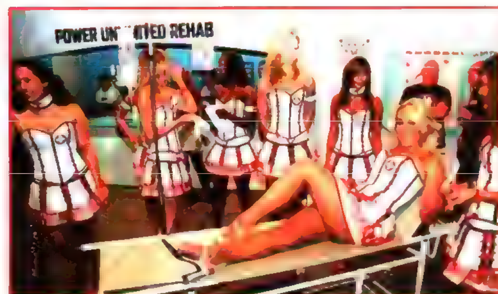
Als je niet wist dat het boothbabes waren, dan zou je denken dat alle vrouwen die gamen bloedmooi zijn. Maar wat een feest voor het oog was Gameplay 07 op dit gebied.
Knisperende next-gen games zij aan zij met dames in pakjes die jouw vriendin waarschijnlijk hoogstens in de slaapkamer zal dragen... met het licht uit.
In totaal hebben we er zestig geteld, inclusief Muriëlle. Die kunnen we niet allemaal laten zien, maar wel een kleine selectie...





## POWER UNLIMITED MAAKT ER EEN ZOOITJE VAN...

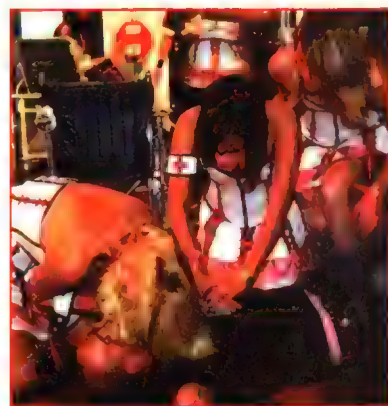
**Jongens wat hebben we ons kapot gelachen op de stand, in de hallen en op het podium.**




Met de PU Rehab (= ontwenningskliniek) wilden we al dat gezeik omtrent games en verslaving eens goed op de hak nemen. En dus speerden tien PU-babes met hun brancard regelmatig door de hallen heen om gamertjes fysiek even goed te checken en deelden we ontwenningspilletjes (kauwgumpjes) uit.
Ook de PU-show was een en al hilariteit. Gamers werden aan de meest barre proeven blootgesteld. Zo bleek Dead or Alive 4 spelen terwijl twee chicks in string en minirokje tegen je aanschuren niet bepaald makkelijk. Helemaal niet als je alleen kan winnen door je hartslag laag te houden. Nee, PU heeft weer eens laten zien waar het voor staat, en dat is fun. De enige die niet vrolijk werd, was de schoonmaakdienst die de tienduizenden uitgekauwde kauwgumpjes











## GOODDDIIEEEEES

**We overdrijven niet als we stellen dat er dit jaar echt voor tienduizenden euro's aan goodies is weggegeven.**

Dure goodies (een paar PC's, laptops, PS3's, Wii's, Xbox 360's, DS'en), goedkope goodies (stickers en posters), zachte goodies (shirts in alle soorten en maten) en harde goodies (degene die het World of WarCraft startersdeck terugkopte, hield er een flinke hoofdwond aan over), zeldzame goodies (koffer met limited edition Halo 3 controllers en Assassin's Creed shirts) en veelvoorkomende goodies (heel Nederland loopt nu met een MSI tas)... ze vlogen in het rond.
En volgend jaar... volgend jaar gaan we het gewoon weer herhalen.









# GAMEPLAY 07 IN BEELD



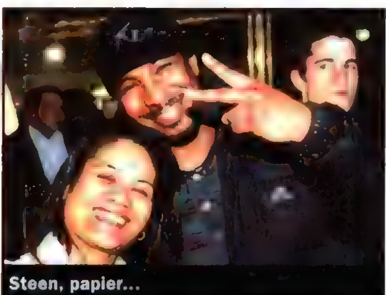











Steen, papier...































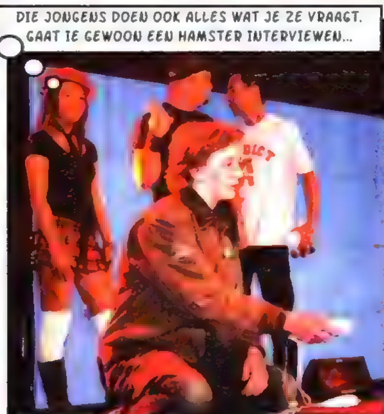
De stand van Cycling Manager 2008 had de winnaar van de Giro d'Italia 1956 uitgenodigd, maar ondanks zijn roze leiderstrui werd de man niet meer herkend.











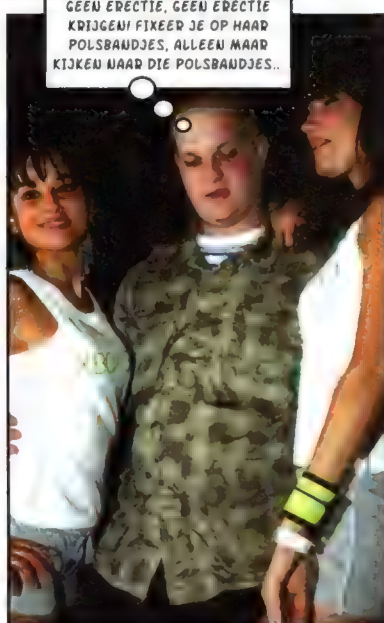


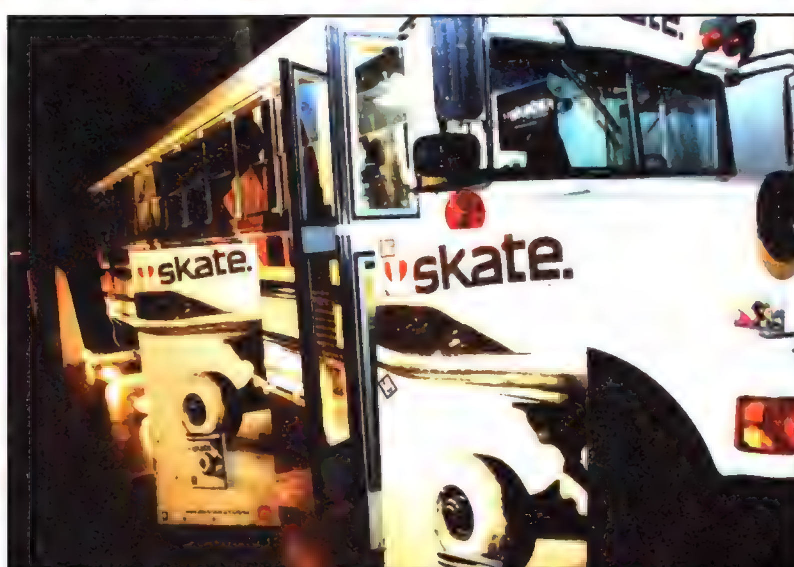








Sommigen dachten dat Skate z'n eigen bus had binnen gereden, en bleven uren op de halte wachten.

# KONINKLIJKE MARINE



**NAAM**
Timo van Hest

**RANG**
Matroos der Eerste Klasse

**LEEFTIJD**
24

***Waarom besloot je bij de Koninklijke Marine te gaan?***
Toen ik klaar was met de HAVO had ik geen zin om nog weer een paar jaar de boeken in te duiken en al helemaal niet om de rest van mijn leven op een kantoor door te brengen. Ik wou gewoon geld verdienen en de wereld zien. Ik heb nog met de gedachte gespeeld om bij het Korps Mariniers te gaan, maar ik zit liever op een schip dan dat ik door het bos rondren. Bovendien was ik zeer nieuwsgierig naar hoe het allemaal in zijn werk gaat op zo'n schip.

***Wat voor opleiding moest je precies doen?***
Voor ik naar de vloot ging, werd ik eerst intern opgeleid. Je begint met een half jaar Eerste Maritieme Militaire Vorming waarbij je van alles te weten komt over het militair straf- en tuchtrecht en over rangen en standen. Maar je leert ook wachtlopen, op bivak te gaan en te overleven op een reddingsvlot.
Voordat ik bij de marine kwam, had ik al voor één van de vier dienstvakken gekozen, namelijk de Operationele Dienst. Hier wordt gewerkt met moderne computersystemen, worden de wapens bediend en wordt het echte zeemanswerk gedaan. Na de EMMV (Eerste Maritieme Militaire Vorming) leer je de fijne kneepjes van het dienstvak dat je gekozen hebt. Je gaat hiervoor naar school binnen de marine en doet al varende in de praktijk ervaring op tijdens je stage aan boord. Op dat moment ben je matroos.



Inmiddels ben ik bezig met de korporaalsopleiding. Je specialiseert je dan verder in je vak en gaat dan ook wat meer leiding geven. Je kunt dan kiezen voor de bovenwater vloot of de onderwater vloot: de onderzeeboten. Ik heb tot nu toe gevaren op het allermodernste bovenwaterschip dat de marine heeft, een 'luchtverdediging en commando fregat'. Dus die keuze was al snel gemaakt. Vervolgens kies je een bepaalde tak: een helikopterspecialisatie, onderzeebootspecialisatie of de wapentechnische specialisatie binnen de watertak. Voor dit laatste heb ik gekozen. Dan mag ik mezelf straks Weapons System Operator noemen en bedien ik het kanon.



***Maak je bijzondere dingen mee als marineman?***
Absoluut! Laatst heeft het schip waarop ik geplaatst ben een wereldreis gemaakt. Eerst naar Curaçao, want daar heeft Nederland ook een marinekazerne. Daarna via het Panamakanaal naar San Diego en toen naar Hawaï. Een LCF is het enige schip dat een raket in de ruimte 360 graden kan vinden en volgen. Daarnaast beschikt het schip over de meest geavanceerde radar ter wereld. Nabij Hawaï hebben we samen met de Amerikanen geoefend met raket lanceringen. Maar daar hield het niet op, want vervolgens gingen we door naar Australië. Ik heb gewoon in Sydney oud en nieuw gevierd! Uiteindelijk op weg naar huis via Zuid-Afrika. Ik kan wel zeggen dat het een ware wereldreis was!

***Heb je nog wel vrije tijd op zo'n schip en wat doe je dan?***
Ons schip, Harer Majesteit Tromp, heeft als een van de eersten van de Nederlandse vloot een waar gamenetwerk aangelegd. Dat betekent dat we in ons gemeenschappelijk verblijf gewoon een potje tegen elkaar kunnen knallen. Zo spelen we bijvoorbeeld Call of Duty 1 of 2 en het zal volgens mij niet lang duren voordat deel 4 ook de schepen over gaat nemen.

***Wat vind je het leukste aan je werk?***
De afwisseling. De ene keer lig je aan de kust van Aruba voor een counterdrugs operatie, de volgende keer ben je met de radar een raket aan het volgen die in de ruimte is gelanceerd. Je ziet bovendien ontzettend veel van de wereld en ontmoet dus ook veel mensen uit andere landen. Duitsers, Noren, Amerikanen, noem het maar op. Als je dus denkt dat er in die reclames van de Koninklijke Marine met allerlei clichés gegooid wordt, dan heb je het mis. ❖

## MEEVAREN?

Wil je zelf een keer een kijkje nemen bij de Koninklijke Marine? Dat kan tijdens onze Infodagen die we in 2008 weer organiseren.
Techniek infodagen worden gehouden op 24 en 31 januari 2008 en een algemene Infodag op 12 februari 2008. Kijk op www.werkenbijdemarine.nl en schrijf je in.

# GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

**Als er één titel is waar veel PS3 bezitters op zitten te wachten, is 't wel Gran Turismo 5. Zo ook Jeroen, en dus dook deze fan in hart en nieren afgelopen maand in de wondere wereld van Gran Turismo voor een korte first look.**


De woordvoerder van het circuit beweerde dat het gebrek aan publieke belangstelling was te wijten aan de rechtstreekse uitzending van Telstar - FC Dordrecht, maar wij denken dat ie als een pro loog.

Heel even kon ik stoeien met een vroege versie van Gran Turismo 5 Prologue, het zoethoudertje totdat in de zomer van 2008 (als alles goed gaat) Gran Turismo 5 verschijnt. Duidelijk is dat de hele game nog steeds het GT gevoel heeft. Dat klinkt een beetje vaag, maar mensen die de serie al langer volgen, zullen begrijpen wat ik bedoel.
De Gran Turismo serie stond al nooit bekend om z'n vernieuwingen, en dat lijkt ook te gaan gelden voor het vijfde deel. Wat betreft wegligging van de wagens, de graphics en de snelheid zul je weinig nieuws onder de zon zien, of liever gezegd voelen.


Zo'n voorproefje op de echte game zou eigenlijk Small Turismo moeten heten.

## WEINIG VERNIEUWING

Het grootste probleem is nog steeds de A.I. van je tegenstanders. De overige wagens die zich op de track bevinden rijden steevast de ideale lijn en zijn zelden of nooit te betrappen op foutjes. Hoogstens kun je vaststellen dat de wagens iets vaker buiten de baan belanden dan in de vorige Gran Turismo delen. Iets dat wel veranderd is, is de hoeveelheid tegenstanders op de baan. Dat zijn er in plaats van vijf, ditmaal vijftien geworden, en dat maakt de races een stuk competitiever... mits er nog aan de A.I. gesleuteld wordt want deze is dus nog niet wat het zijn moet.

## AFSCHRIJVEN?

Gran Turismo 5 Prologue is allerminst revolutionair, maar de game biedt best een hoop leuke features. Zo kun je video's downloaden en bekijken door middel van Gran Turismo TV en is er een in-car view toegevoegd om het racegenot nog meer te versterken.
Helaas ontbreekt (vooralsnog) schade aan de wagens, dus geen deukjes of krasjes in de lak. Misschien vind je dat niet realistisch, maar bekijk de schade in Forza 2 of PGR4 eens; die is ook niet realistisch te noemen. Daar komt bij dat je GT 5 natuurlijk niet speelt om de botsingen, toch? Nee, je wilt rondscheuren in bloedmooie wagens, en op dat gebied kom je in GT 5 Prologue helemaal aan je trekken.

### VERWACHTING

GT 5 Prologue is een zoethoudertje, dat weten we allemaal. Maar wedden dat heel GT-minnend Nederland over een paar maanden met deze game achter de PS3 zit?

- + Nu al grafisch indrukwekkend.
- + Zestien wagens op de baan.
- − Meer van hetzelfde.


JEROEN

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
PS3
POLYPHONY – SCEB
MAART 2008

PSP

# GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

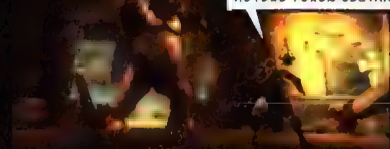
**God of War op de PSP gaat heel tof worden, voorspelde Jeroen toen hij hoorde dat de game in de maak was. Na een eerste kennismaking durft die snotneus zelfs het woord 'meesterwerkje' in de mond te nemen.**




Het lijkt haast onmogelijk om een game als God of War in al z'n glorie op de PSP getoverd te krijgen. Al die knoppencombinaties en dan nog die overweldigende actie die van je scherm afspat... Toen ik echter hoorde dat ontwikkelstudio Ready at Dawn deze zware taak op zich had genomen, had ik er al bij voorbaat alle vertrouwen in.

## DAXTER VOORBIJ

Ready at Dawn is een ontwikkelaar uit de VS die ook Daxter voor de PSP uitbracht, een game die wat betreft looks niet onderdoet voor de Jak and Daxter games op de PS2. Een PSP avontuur met Kratos in de hoofdrol zou in theorie geen onmogelijke taak moeten zijn voor deze geweldenaren.
De praktijk laat zien dat de Amerikanen mijn stoutste dromen zelfs hebben overtroffen. Jongens, wat ziet God of War er nu al bizar lekker uit. Met name de verschillende moves en acties van de kale antiheld verlopen zo ongelooflijk vloeiend en gaan met zoveel bruut geweld gepaard, dat de actie van je kleine PSP schermpje knalt. Werkelijk schitterend.
God of War voor de PlayStation 2 werd geroemd om zijn epische gevechten en ook de PSP versie weet die grootse battles prachtig in beeld te brengen. Zo zul je het weer op moeten nemen tegen de 'normale' voetsoldaten die je met de bekende 'Swords of Athena' in elkaar beukt, maar ook groteske monsters zullen je pad kruizen.




## TWIJFELS

De simpele, doch doeltreffende knoppencombinaties waarmee je de bekende Quick Time Events in werking stelt, werken zoals je dat zou verwachten van een God of War titel.
Twijfels had ik aanvankelijk over God of War's heerlijk simplistische dodge move, die op de PS2 onder de tweede analoge stick verstopt zat. Aangezien de PSP slechts één enkele stick heeft, vroeg ik me af hoe men dit zou oplossen.
De oplossing is simpel: door alle twee de schouderknoppen in te drukken en je analoge stick te bewegen, zal Kratos razendsnel een ontwijkende rol inzetten. Geniaal! Nee, dat gaat helemaal goed komen met Chains of Olympus. Ik ben de dagen al aan het wegstrepen.

### VERWACHTING

God of War voor de PSP, wat wil een mens nog meer?

- + Ziet er ontiegelijk goed uit.
- + Speelt ongelooflijk lekker.
- + Geen minpunten te bekennen op dit moment.


JEROEN

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS
READY AT DAWN – SCEB
PSP
MAART 2008

# TURNING POINT:

**Nu Call of Duty 4 de Tweede Wereldoorlog vaarwel heeft gezegd, ziet ontwikkelaar Spark Unlimited met Turning Point haar kans schoon. Toch liggen de zaken wel even anders, ervoer Jan toen men onlangs gezellig op de koffie kwam met een preview-versie.**

JAN BELANDT IN EEN VREEMDE OORLOG

Wat als... ik nooit in Amsterdam was gaan studeren? Dan had ik waarschijnlijk nooit mijn huidige vrouw ontmoet.
Wat als... ik vorig jaar vlak voor Oud & Nieuw dertig Staatsloten had gekocht? Dan was ik nu misschien wel multimiljonair geweest.
Wat als... ik tijdens die zomervakantie van 1988 niet zo timide was geweest tegen die mooie meid bij de waterval? Dan was ik waarschijnlijk veel eerder ontmaagd geweest.
[Wat als... ik deze tekst op tijd had ingeleverd, dan had ik wellicht een boel pissige mailtjes minder gekregen van m'n eindredacteur - Ed.]

## WHAT IF SCENARIO

Wat als... Winston Churchill in 1931 tijdens dat auto-ongeluk wèl was omgekomen, en dus jaren later nooit zijn beroemde speech had kunnen houden, waarin hij de Britse troepen organiseerde om weerstand te bieden tegen de Nazi's?
Dan had Duitsland Engeland verslagen in 1940 en was Amerika nooit in de WO II betrokken geraakt omdat Pearl Harbour dan nooit had plaatsgevonden...
Tenminste, dat laatste beweren de bedenkers van het scenario van Turning Point: Fall of Liberty; een shooter waarin we opnieuw Duitsers




over de kling mogen jagen, maar dan net even anders.

## VERZET

Het spel begint in 1953 wanneer de Duitse Wehrmacht New York binnenvalt. Of beter gezegd, ze vanuit Zeppelins proberen de stad in de as te leggen. Jij staat op dat moment zestig hoog in de buitenlucht, werkend aan het geraamte van een wolkenkrabber.
Een opmerkelijk begin van een behoorlijk rechtlijnige shooter met een paar leuke twists. Om te beginnen speel je een burger (Dan Carson) dus niet een of andere supersoldaat. Als Carson knok je in eerste instantie om te overleven maar al snel word je opgepikt door het verzet voor verdere missies. Je rolt dus als het ware bij toeval in het avontuur.

## BESTORMEN & BESLUIPEN

Rode draad in de game is dat je eigenlijk altijd in de minderheid bent, en dus meer op je tellen moet passen dan bij een doorsnee run & gun shooter.
Het spel komt over als een shooter-op-rails, maar tegelijkertijd is het niet slim om voortdurend vooruit te rennen en iedere Duitser die je pad kruist, omver te knallen. Beter is om iets terughoudender te spelen, onderweg munitie en wapens op te pakken, en zo de levels op een drafje met af en toe een pas op de plaats te voltooien.
Het spel lijkt tevens de nodige afwisseling te bieden. Zo moest ik een bestorming van Duitsers tegenhouden door plaats te nemen achter een stationary turret. En op een ander moment probeerde ik sluipend, 's nachts, van steegje naar steegje te komen, zonder opgemerkt te worden door het zoeklicht van een Zeppelin.

> "DE ORIGINELE OPENINGSSCÈNE KAN NIET VERHULLEN DAT DE GAMEPLAY BEHOORLIJK STANDAARD IS."

## VAN DC NAAR LONDEN

Nadat je je een weg door New York hebt gebaand, reis je door naar Washington D.C., dat inmiddels in handen van de Nazi's is. In het voor-



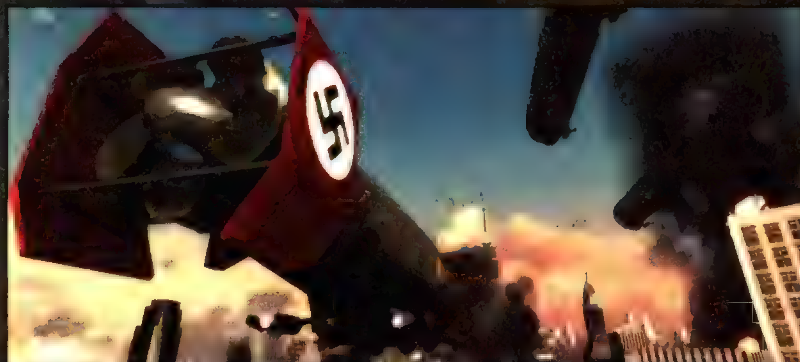
Zo moeten we dus optreden tegen die autobrandjes in Amsterdam Slotervaart!

### GEKKE WAPENS

Turning Point kent naast 'standaard' jaren '50 wapens, ook een aantal experimentele wapens en voertuigen die gebaseerd zijn op prototypes die de Duitsers tijdens de echte WO II aan het onderzoeken waren. Die wapens zien er dus een beetje gek uit, maar ze zijn tot op zekere hoogte historisch accuraat.



# FALL OF LIBERTY


Dat dit ding ooit heeft kunnen vliegen, is net zo onwaarschijnlijk als Rita Verdonk die zwanger is van Ali B.

malige machtscentrum van de Amerikaanse president, is het opnieuw schieten of beschoten worden. Uiteindelijk beland je in Engeland, waar stromende regen en nachtelijke missies voor de juiste grauwe sfeer zorgen, en een van de eerste missies plaatsvindt op de Tower Bridge.
Je maakt overigens niets mee wat je al niet eerder gezien hebt, maar het is wel leuk uitgewerkt allemaal.

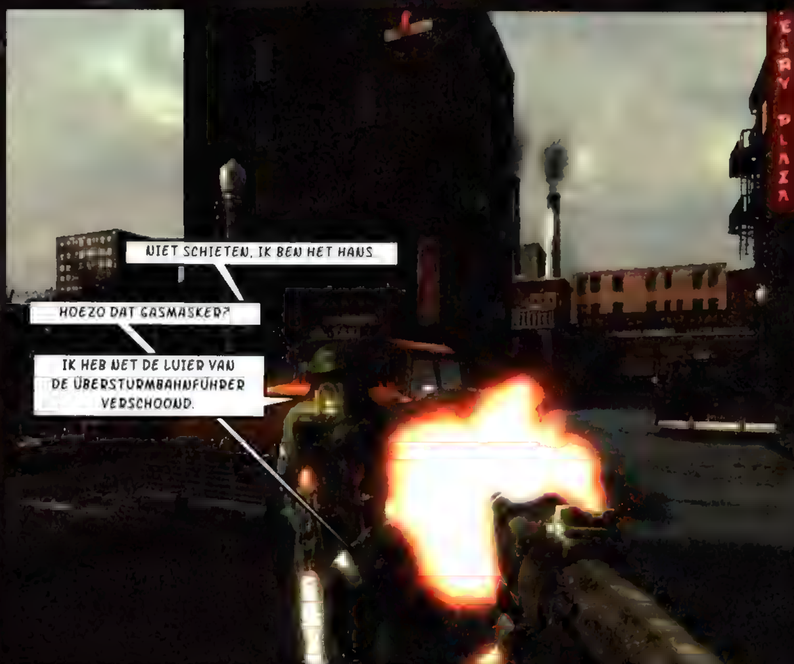
## WURGEN

Grafisch gaat de game voor een eigen stijltje en ik ben er nog niet helemaal uit wat ik daarvan moet vinden. De Duitse vijanden ogen een beetje volwassen cartoony, enigszins als in No One Lives Forever. Paste die stijl perfect bij die game, hier wringt het toch een beetje. Gelukkig kun je je vijanden dan wel weer van dichtbij wurgen of als menselijk schild gebruiken, en dat is nooit weg natuurlijk.
Opvallend is ook dat Carson zo nu en dan in derde persoon in beeld komt als je wat simpele klim- en klauterstukjes af moet leggen. Ook kleine puzzels in de vorm van het omzetten van wat schakelaars of de juiste draden met elkaar verbinden om een bom te maken, breken met de schietactie. Maar het is toch vooral Duitsers om zeep helpen, wat de klok slaat.

## FRIS EN STANDAARD

Ik denk dat Codemasters er goed aan heeft gedaan Turning Point pas in Q1 2008 uit te brengen, want ik durf nu al te stellen dat deze game niet mee had kunnen komen met toptitels als Call of Duty 4, Gears of War op PC, Halo 3 of The Orange Box.
Tegelijkertijd heb ik met plezier de verschillende levels tijdens deze eerste kennismaking gespeeld. Het voelt fris om Nazi's nu eens om te leggen in andere omgevingen. Want zeg nu zelf; na alle strandlandingen, besneeuwde Ardennen en stukgeschoten Franse dorpjes, is schieten op Duits tuig in de straten van New York, Washington en Londen een welkome afwisseling.
Daarnaast deed Turning Point me op de een of andere manier aan het toffe Return to Castle Wolfenstein denken, alleen dan zonder de occulte inslag.
Aan de andere kant heb ik niets wereldschokkends gezien. De originele openingsscène kan namelijk niet verhullen dat de gameplay behoorlijk standaard is en speltechnisch nergens wist te verrassen.
Ik hou dus een flinke slag om de arm, ook al heb ik me vooralsnog vermaakt. Rond februari 2008 weten we meer.




## WOLFENSTEIN III?

Nu we het toch over WO II shooters hebben, hoe zit het eigenlijk met Wolfenstein III? Tijdens X05, Microsoft's jaarlijkse Xbox feestje, toen gehouden in Amsterdam, maakte id Software bekend aan de game te werken, maar sindsdien is het angstig stil rond de titel. Hopelijk brengt 2008 het antwoord...

## VERWACHTING

De eerste kennismaking was plezierig, maar heeft me nog niet van de sokken geblazen. Toch kijk ik stiekem wel uit naar de finale versie. Duitsers mollen blijft namelijk een vermakelijke bezigheid...

- + Knallen op Duitsers in andere settings.
- + Gekke wapens gebaseerd op historische prototypen.
- + Doet denken aan Return to Castle Wolfenstein.
- − Grafische stijl niet overtuigend.
- − Actie is behoorlijk standaard.
- − 'What if' scenario mager uitgewerkt.


JAN

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
PC / PS3 / XBOX 360
SPARK UNLIMITED / CODEMASTERS
Q1 2008

# NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

**Met spellen als Metriod Prime 3 en Super Mario Galaxy maakt Nintendo de Wii steeds interessanter voor de sceptische hardcore gamer. Wel jammer dat er voor die doelgroep eigenlijk maar weinig door derde partijen wordt geleverd. En dan vond Jurjen de preview-versie van NiGHTS ook nog eens zwaar tegenvallen.**

JURJEN ERGERT ZICH AAN EEN UIL



Super Mario Galaxy, ik krijg er maar geen genoeg van. Nadeel is alleen dat na het spelen van zo'n uitzonderlijk goede game, elke game die erna komt nogal tegenvalt. En dat geldt zeker voor NiGHTS.


Na een toch al pittig level, kreeg Flute ook nog eens te maken met een meedogenloze eindbaas.

## ZOETSAPPIG

Er waren momenten in NiGHTS dat ik even een gevoel kreeg dat leek op mijn magische momenten in Mario Galaxy. Bijvoorbeeld toen ik de cursorstip instinctief omhoog en omlaag bewoog om met mijn harlekijn door ringen en holle bomen te vliegen. De muziek is heerlijk zoetsappig, de omgevingen kleurrijk en vol leuke elementen. Het totaal is overrompelend en maakte me blij, het speelt als een droom.
Maar uit die droom werd ik abrupt wakker toen een hapering in de besturing ervoor zorgde dat ik een hoepel miste. En de droom werd een nachtmerrie toen ik voor de zoveelste keer zo'n saai en kaal stuk met dat jochie moest spelen of met een enorm suf geanimeerde uil moest praten.

## ERG WISSELVALLIG

Gelukkig speelde ik niet een definitieve versie van het spel, maar toch; dit bontgekleurde allegaartje van speelstijlen is wel érg wisselvallig van kwaliteit.

> "IK VREES DAT SEGA OP HET PUNT STAAT WEDEROM EEN IJZERSTERKE EIGEN FRANCHISE TE GRABBEL TE GOOIEN."

De onderdelen waarin je met een jongetje door kale landschappen moet lopen om deuren te openen en met een irritante uil te praten, lijken gemaakt voor een spelcomputer uit 1937. Het ziet er allemaal zo zwak en blokkerig uit dat het bijna lachwekkend is.
De onderdelen waarin je met een harlekijn (oftewel NiGHTS, oftewel een soort alter ego van het jochie in zijn dromen) door ringen moet vliegen ziet er een stuk beter uit, maar de nogal zweverige besturing maakt het uitvoeren van bepaalde manoeuvres lastiger dan leuk is. Sommige onderdelen zijn hierdoor bijna niet te halen.

## VERSCHILLENDE TEAMS

Het meest genoot ik van de eerste twee eindbaasgevechten. Deze scènes bieden een verontrustende mix van fluorescerende kleuren, Arabisch getinte muziek, griezelige figuren en duizelingwekkende gameplay. Het spelen ervan geeft een heus next-gen gevoel, zowel door de bijzondere besturing als door de indrukwekkende graphics.
Door het verschil met de graphics in de andere spelonderdelen, lijkt het of deze onderdelen door verschillende teams en/of in verschillende tijdfases en/of op verschillende hardware zijn gemaakt, zo sterk schommelt de kwaliteit.

## TE GRABBEL

Mijn advies aan Sega zou zijn: neem een voorbeeld aan Nintendo. Stel de game een jaar uit, zoals ook Super Mario Galaxy een jaar werd uitgesteld. Wees zuinig op je merken. Behoud wat werkt en maak dit beter. Gooi de rest weg, te beginnen met die uil.
Ik vrees echter dat Sega niets heeft geleerd van de mislukte avonturen van Sonic en op het punt staat wederom een ijzersterke eigen franchise te grabbel te gooien.







## SLAG OM DE ARM

Bij previews is het eigenlijk gewoonte waar het mankementjes betreft een slag om de arm te houden, misschien heb ik dat in deze preview te weinig gedaan. Toch leek het me goed de hooggespannen verwachting een beetje te temperen en alvast melding te maken van genoemde euvels, die natuurlijk best wel eens op miraculeuze uit het eindproduct verdwenen kunnen zijn. Het is tenslotte ook best mogelijk dat een uil leert praten.

## BESTURING

Je bestuurt niet de harlekijn maar een grote cursor waarmee je aanwijst waar de harlekijn naartoe moet vliegen. De routes zijn lineair en lopen bijvoorbeeld van links naar rechts, waarbij je de cursor aan de rechterkant in beeld op en neer beweegt om de harlekijn hoger en lager te laten vliegen. Je kunt ook terugvliegen of salto's maken.




## VERWACHTING

De terugkeer van NiGHTS is iets waar heel veel mensen heel lang naar uit hebben gekeken, en dus is het treurig om te constateren dat de game op dit moment absoluut niet de kwaliteit biedt waar de voorganger om wordt geprezen.

- \+ Op sommige momenten lijkt alles te kloppen.
- − Die momenten zijn bedroevend schaars.
- − Zeer wisselvallig van kwaliteit.
- − Sommige graphics zijn echt achterlijk slecht.


JURJEN

NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS
Wii
SEGA
VERWACHT: JANUARI 2008

# PU'S JAAROVERZICHT

**We besteden deze keer in PU's (bijna) traditionele Jaaroverzicht veel aandacht aan de beste games van het afgelopen jaar.
Logisch vonden we, want daar draait het natuurlijk allemaal om. Ook het feit dat we de laatste maanden overspoeld werden door topspellen en de discussies over gegeven cijfers hoog oplaaiden, deed ons besluiten dat iedereen het allemaal maar eens voor zichzelf op een rijtje moest zetten en verantwoorden.**

**Ed vond dat ie te weinig gespeeld had om mee te werken aan een goede lijst, daarom mocht hij als troost zelf een keuze maken uit z'n beste bijschriften van het afgelopen jaar.**

## DE BESTE GAMES VAN 2007 VOLGENS DE PU REDACTIE

### 1. SUPER MARIO GALAXY



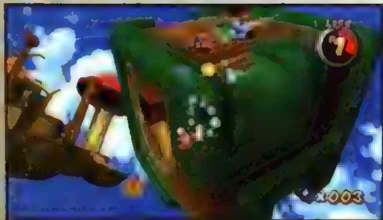
Iedereen van ons die de game speelde, was het er unaniem over eens: Super Mario Galaxy oversteeg in het topjaar 2007 alle andere releases. Dus hoefden we niet lang te twisten alvorens deze duizelingwekkende ruimtetrip naar de eerste plaats van de jaarlijst te lanceren.
Super Mario Galaxy overweldigt met een enorme diversiteit aan briljant bedachte opdrachten en telkens weer nieuwe omgevingen en spelmogelijkheden. Het is bijna, nee niet bijna, het is gewoon te veel om allemaal in één keer te behappen, en daarom blijft de game zelfs na twee keer volledig uitspelen, verleiden om hier en daar nog eens een leveltje op te pikken. Dat gebeurt ons niet vaak, bij een singleplayer game. Helemaal nooit, eigenlijk.

#### ONTHAASTEND

Het spelen van Super Mario Galaxy geeft je ook zin om zelf uitdagingen te verzinnen. Bijvoorbeeld om met zo weinig mogelijk sprongen de top van een toren te bereiken of alle Star Bits in een gebied te verzamelen. Niet nodig, wel leuk.
Hierdoor heeft Super Mario Galaxy op ons een bijna onthaastende werking: we proberen niet, zoals in andere spellen, zo snel mogelijk het eindbeeld te bereiken maar zijn nogal doelloos aan het spelen. Hier eens kijken, daar eens wat proberen, even naar de onderkant van een planeetje rennen. Spelen om het spelen. Zelden wist een spel zo de aandacht op te slokken en vast te houden.

#### ONUITWISBARE INDRUK

Als je wel doelgericht en met enige haast te werk gaat, kun je alle 120 sterren in zo'n dertig uur speeltijd verzamelen. Te snel voorbij, vinden sommige critici. En dat vinden wij ook, want hoe zouden we ooit genoeg kunnen krijgen van al die heerlijke uitdagingen, de meesterlijke manipulatie van de zwaartekracht en al die fantastische details? Het opnieuw doorspelen met Luigi rekt de speelduur een beetje, maar goed, de game is inderdaad niet eindeloos speelbaar.



Toch leverde Galaxy zoveel meer dan we hadden verwacht en durfden te verlangen dat het spel een onuitwisbare, zeer zoete indruk heeft achtergelaten. Aan alles komt een einde, maar de herinnering blijft.
De naar perfectie neigende



schoonheid van dit meesterwerk zal iedereen met een hart voor games diep raken. Dus als je 'm nog niet gespeeld hebt: zet je scepsis aan de kant en probeer het eens. Houd er wel rekening mee dat het spelen van Super Mario Galaxy het spelen van volgende games een beetje kan verpesten: je zult je niet snel meer zo verwend voelen.

### 2. BIOSHOCK



Bioshock is zo'n game die aan alle kanten klopt. De basis van de gameplay ligt natuurlijk in het FPS genre, maar door de toevoeging van stoere plasmid krachten heb je vele manieren om de slimme vijanden te lijf te gaan en beland je niet simpelweg van het ene vuurgevecht in het andere.
Dankzij de gevarieerde gameplay is het verkennen van de duistere omgevingen een unieke en bovendien spannende ervaring, want de stoere onderwaterstad Rapture is een hele bijzondere setting, en voorzien van een visuele kwaliteit zoals we die zelden tegenkomen in games. De ouderwetse architectuur, voorzien van frisse sci-fi invloeden, geeft je echt het idee in de (eind) jaren '50 te zijn beland. Het verhaal achter Rapture is goed gevonden en de interactieve manier waarop het wordt verteld, dompelt je volledig onder in de griezelige wereld.
Alles is tot in de puntjes verzorgd en vanaf het moment dat je



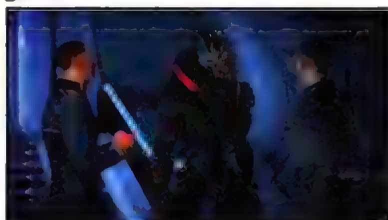
voet zet in Rapture tot aan het moment dat je een van de twee mogelijke ontknopingen bereikt, is Bioshock jouw realiteit. Een zieke, spannende, indringende, maar bovenal meeslepende realiteit.



# 2007

## 3. MASS EFFECT

De nieuwe RPG van BioWare valt net binnen de top 3 en dat heeft alles te maken met de specifieke, zo je wilt 'hardcore' status van deze game.



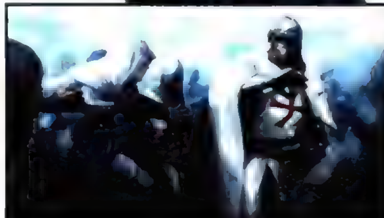
Het spel is episch van opzet en imponerend omvangrijk waarbij de makers de nadruk leggen op de personages en de verhalen die (letterlijk) verteld en verbeeld worden.
Niet iedereen binnen de PU was te porren voor deze Xbox 360 titel met als argumenten 'te diep', 'te lang', 'te grootschalig', terwijl dat nu juist zaken zijn die geroemd mogen worden.
Mass Effect weet daarbij de diepgang van een titel als Knights of the Old Republic te combineren met, voor RPG begrippen, toegankelijke maar veelzijdige actie. De morele keuzes worden bovendien minder zwart-wit dan voorheen door je strot geduwd. Een meesterwerk voor fijnproevers.



## 4. ASSASSIN'S CREED



Assassin's Creed was een gedoodverfde kandidaat om game van het jaar te worden maar na het uiteindelijke verschijnen, liepen de meningen binnen de redactie toch wel behoorlijk uiteen. Er waren hysterische kreten van enthousiasme maar ook gematigdere geluiden te horen. Iedereen was het er echter wel over eens dat deze game een plaats in de top 10 hoorde te krijgen.
Assassin's Creed is typisch zo'n titel waarbij het spel veel meer is dan de som der delen. Qua verhaal, besturing en het tot leven wekken van een levende wereld schrijft Ubisoft sowieso geschiedenis met deze game. En alleen al voor het beklimmen van de torens en kathedralen, om vervolgens te genieten van het majestueuze uitzicht, zou iedereen deze game gespeeld moeten hebben.



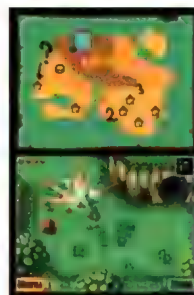







## 5. THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

De naam Zelda heeft de schijn tegen, net als het tekenfilmachtige uiterlijk dat we nog kenden van The Wind Waker. Heeft deze DS-versie wel genoeg nieuws te bieden voor een plaats zo hoog in de top 10?
Het antwoord is: absoluut. Door de volledige touch-screen besturing krijgen vertrouwde elementen een heel nieuwe werking, en ook de doordachte betrokkenheid van het tweede scherm zorgt voor verrassend inventieve spelmomenten. Tel daarbij de gebruikelijk aangename Zelda-mix van actie, avontuur, verkenning en puzzels, en we spreken terecht over de beste game voor de DS en een terechte nummer vijf.





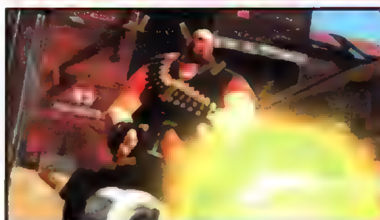
## 6. UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



## 7. HALO 3



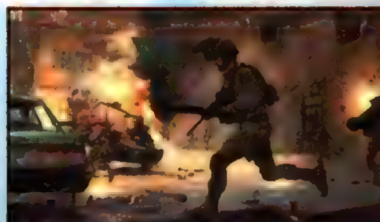
## 8. THE ORANGE BOX



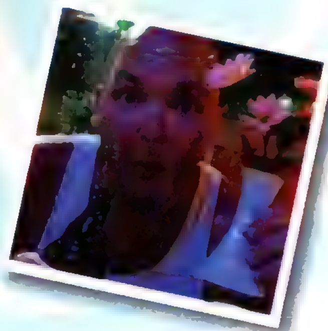
## 9. GOD OF WAR II



## 10. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



# JURJEN



**De beste game**
Super Mario Galaxy.

**De meest vernieuwende game**
Super Mario Galaxy. Ook door dingen die niet direct onder de gebruikelijke criteria vallen, zoals de meesterlijke cameravoering en het geluidseffect bij gebruik van de blauwe treksterren.

**Grootste tegenvaller**
Afgaande op de preview-disc: NiGHTS.

**Dit had ik niet verwacht**
Dat mijn collega's zo blijven geilen op HD-graphics, en de Wii niet net als ik omarmen als een geschenk uit gamer's heaven. Het zal wel iets te maken hebben met imago's enzo.

**Ik speelde stiekem ook**
Met een op afstand bestuurbaar bootje, in de vijver achter mijn huis. Het was mijn zelfbedachte uitdaging om zo vaak mogelijk tussen de leliebladeren door van de ene naar de andere oever te racen, totdat het bootje niet meer vooruit kwam wegens zeewierachtige strengen groeisel rond de schroef. Ben ik toch een uur of tien mee zoet geweest.

**Grootste blunder van jezelf**
Voor een trip naar Londen moest ik om 7.20 uur vliegen. Ik werd wakker, keek op de wekker en zag dat het 9.34 uur was. Dat bijzonder onaangename gevoel van schaamte, spijt, zelfhaat, angst en vluchtneigingen zal ik niet snel vergeten.

**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Die 99 van Jan voor Assassin's Creed zou ik niet meteen een blunder willen noemen, maar begrijpen doe ik het ook niet. Er zitten zoveel aanwijsbare fouten, repetitieve spelelementen, onlogische scènes en onduidelijke situaties in het spel dat ik zelf toch echt bij de 90 was blijven hangen. Wat dus niet wegneemt dat het een goed spel is.

**Algemene indruk over het hele jaar**
Door de Wii is het alsof ik in mijn gamende leven de reset-knop heb ontdekt. Ik word blijkbaar elk jaar ietsje ouder, maar voelde mij jong en blij als een kind met al die nieuwe games die door de nieuwe besturing weer ook als echt nieuw aanvoelden. Het is jammer dat games als Prime 3 en Galaxy niet wat eerder dit jaar zijn verschenen, maar dat neemt niet weg dat 2007 een jaar is geworden met een gouden randje.

# MAARTEN



**De beste game**
World of WarCraft op de voet gevolgd door Halo 3. Dat zijn de twee games die ik maanden na de release nog steeds speel. Dat zegt genoeg.

**De meest vernieuwende game**
De sfeer in BioShock is ongekend en in die zin vernieuwend.

**Grootste tegenvaller**
Assassin's Creed. Een torenhoog verwachtingspatroon had ik voor dat spel. Ik verwachtte een soort GTA in het jaar 1100, maar ben ernstig teleurgesteld. Er zijn zoveel dingen onlogisch. De sfeer is goed, het klauteren is leuk, maar dat had ik na een uurtje wel gezien.
Two Worlds had ik als 'potentiële Oblivion beater' ook wel hoger ingeschat.

**Dit had ik niet verwacht**
Dat EA ineens, in plaats van alleen de naam, hun complete games als gekken zijn gaan pimpen. Niets is hetzelfde als voorgaande jaren.

**Ik speelde stiekem ook**
Mario Strikers Charged. Voetbal is voetbal. Met Mario of zonder. Fuck het. Het blijft een machtig spelletje.

**Grootste blunder van jezelf**
Een HDTV kopen de week voor ie in de fucking aanbieding komt.

**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Ik denk niet dat we veel blunderen bij de PU. De 99 die Jan aan Assassin's Creed gaf, deed m'n wenkbrauwen wel behoorlijk fronsen, dat wel ja.

**Algemene indruk over het hele jaar**
Elk voordeel heeft z'n nadeel. Het jaar 2007 kenmerkte zich door zoveel toptitels dat ik gewoon de tijd niet had om ze allemaal te spelen.

# J.J.



**De beste game**
Call of Duty 4. 'Kanonneeeh' wat wreed!

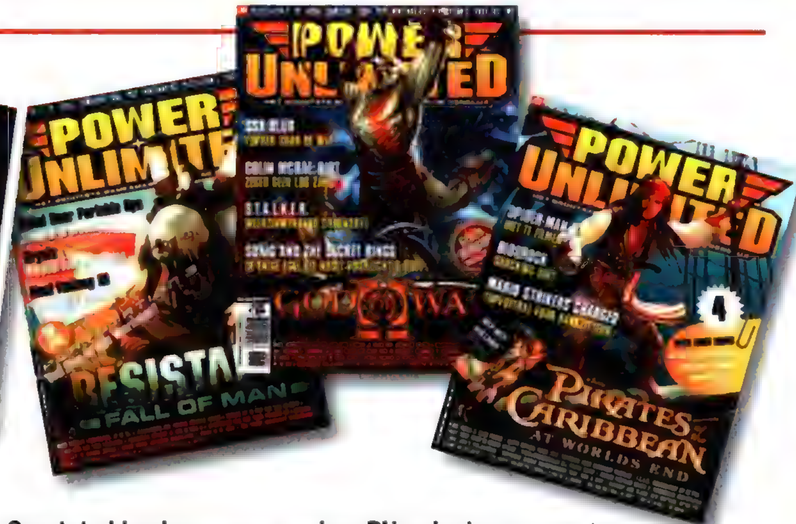
**De meest vernieuwende game**
Assassin's Creed. De gameplay mag dan soms herhalend zijn, dit is wel echt iets totaal nieuws. En volgens mij over twee jaar perfect ingevuld.

**Grootste tegenvaller**
Pro Evolution Soccer 2008. Niet de game, maar de online ondersteuning. Het lagt als een gek!!!

**Dit had ik niet verwacht**
Dat vrijwel al die gehypte games ook daadwerkelijk goed bleken te zijn.

**Ik speelde stiekem ook**
Niet of nauwelijks op de Wii. Mario gaat me echter over de streep trekken.

**Grootste blunder van jezelf**
Roepen dat iets als Be a Pro nog nooit in PES had gezeten.




**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Hoeveel pagina's heb ik?
Nee hoor, smaken verschillen en dat houdt het leuk.

**Algemene indruk over het hele jaar**
Iedereen die niet beseft dat we een van de beste jaren ooit achter de rug hebben, is gek. Je ziet dat de industrie groot wordt en dat men beseft dat men kwaliteit MOET maken om te scoren.

# STEVEN



**De beste game**
Zonder enige twijfel Super Mario Galaxy.

**De meest vernieuwende game**
Wederom Super Mario Galaxy.

**Grootste tegenvaller**
Heavenly Sword. De game was leuk maar niet geniaal, zoals ik had gehoopt.

**Dit had ik niet verwacht**
Dat Forza 2 zo verschrikkelijk goed zou zijn.

**Ik speelde stiekem ook**
Command and Conquer 3. Jawel, mijn eerste RTS ervaring.

**Grootste blunder van jezelf.**
Achteraf gezien heb ik Blue Dragon en The Darkness een halve punt te veel gegeven.

**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Wat dat betreft had er van mij ook een half punt van de score van Assassin's Creed af gemogen.

**Algemene indruk over het hele jaar**
Belachelijk veel vette games gespeeld, en de komende maanden houdt het niet op. 2008 zou dit jaar zelfs nog wel eens kunnen overtreffen.




# JEROEN



**De beste game**
Super Mario Galaxy.

**De meest vernieuwende game**
Portal (onderdeel van The Orange Box – red). Wat een fantastische ervaring is dat zeg, om zo te puzzelen.

**Grootste tegenvaller**
Assassin's Creed. Ik had goede hoop dat het wat zou worden, maar vond het uiteindelijke resultaat toch behoorlijk eentonig. Hoe mooi het er ook uit mag zien.

**Dit had ik niet verwacht**
Dat we over zouden worden genomen door het HUB.

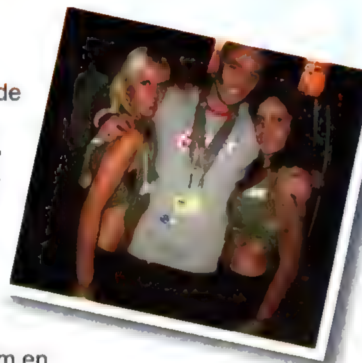
**Ik speelde stiekem ook**
Pokémon Diamond. Ja, ik ben zo'n verstokte Pokémon fan.

**Grootste blunder van jezelf**
Koste wat het kost Transformers uitspelen om met classic Optimus en Megatron aan de bak te kunnen... en vervolgens uitermate teleurgesteld zijn over het eindresultaat.

**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Jan natuurlijk, die Assassin's Creed een 99 geeft. Tjonge, jonge wat is hij met open ogen voor de charmes van Jade (vrouwelijke producent – red) gevallen zeg.

**Algemene indruk over het hele jaar**
Het jaar 2007 is natuurlijk het jaar van Mario geworden. Maar het hele jaar door was al sterk, met een God of War II bijvoorbeeld of een Warhawk voor de PS3 en Halo 3 voor de 360. Het was een mooi gamesjaar, waar we nog lang van zullen nagenieten als we 2008 ingaan. Dan liggen al die toppers immers nog in de schappen en wellicht voor een zachter prijsje.

# JAN



**De beste game**
Voor mij was Assassin's Creed dit jaar de beste game. Puur omdat ik nog steeds als ik de game niet aan het spelen ben, er aan denk en er naar terug verlang. Ik had dat bijvoorbeeld ook met The Elder Scrolls IV: Oblivion.

**De meest vernieuwende game**
Ik ben nu een paar daagjes bezig met Super Mario Galaxy en qua besturing en platformgenre is dit absoluut subliem en vernieuwend. Ik wil toch ook graag de besturing van AC noemen, als zeer goede tweede.

**Grootste tegenvaller**
Kane & Lynch: Dead Men. Hier is echt ergens iets heel erg misgegaan. De sfeer en de opzet van de game hadden zoveel potentie.

**Dit had ik niet verwacht**
Dat Infinity Ward zo ongenadig hard terug is gekomen met Call of Duty 4. Dat mensen bij Assassin's Creed vallen over bepaalde zaken die ze in 101 andere games voor lief nemen (hoge bomen?) en de verkoop van BioWare aan Electronic Arts.

**Ik speelde stiekem ook**
Zelda Phantom Hourglass; al kom ik daar graag open voor uit. Ik heb de Zelda serie altijd al een warm hart toegedragen, alleen is dat niet zo bekend bij de PU lezer. Ik heb op de vlucht van Shanghai tot Amsterdam, voor de EndWar presstour, aan een stuk door, bijna negen uur achter elkaar, Phantom Hourglass gespeeld. Tot mijn batterij van mijn DS op was. Had ik mijn batterij maar beter moeten opladen, over blunders gesproken...

**Grootste blunder van jezelf**
Bijna een vlucht missen naar Los Angeles omdat ik te lang in de business lounge zat te nippen aan mijn cappuccino. Ik moest uiteindelijk zo hard rennen dat ik nog 20 minuten, met zweet in mijn nek, zat na te hijgen en te piepen op vliegtuigstoel 11B. De man naast me dacht dat ik een epileptische aanval kreeg.

**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Alle redacteuren die beweren dat mijn cijfer voor Assassin's Creed veel te hoog was. Ik zal dit cijfer tot aan mijn dood blijven verdedigen...

**Algemene indruk over het hele jaar**
Een overweldigend gamesjaar waarbij oude series opnieuw fenomenaal tot leven werden gewekt en volledig nieuwe franchises mij tot in de vroege uurtjes bezighielden. 2007 lijkt niet meer te overtreffen.

# BORIS



**De beste game**
Assassin's Creed. In ieder geval de meest originele game. Ik heb er echt een boel plezier mee gehad.

**De meest vernieuwende game**
Ik heb dit jaar geen echt vernieuwende games voorbij zien komen.

**Grootste tegenvaller**
PGR4. Het is duidelijk dat Bizarre nog even aan zijn contractuele verplichtingen diende te voldoen en er een laatste PGR game uit moest rammen. Dat hebben ze gedaan en het resultaat is er naar. Wat een liefdeloze, afgeraffelde vertoning.

**Dit had ik niet verwacht**
Dat Microsoft niet in staat is gebleken om Sony van zich af te schudden. Dat onhandige gedoe rond de Ring of Death, de krassen en een gebrek aan richting hebben de Xbox 360 in zwaar weer gebracht. En dat heeft Microsoft helemaal aan zichzelf te danken.

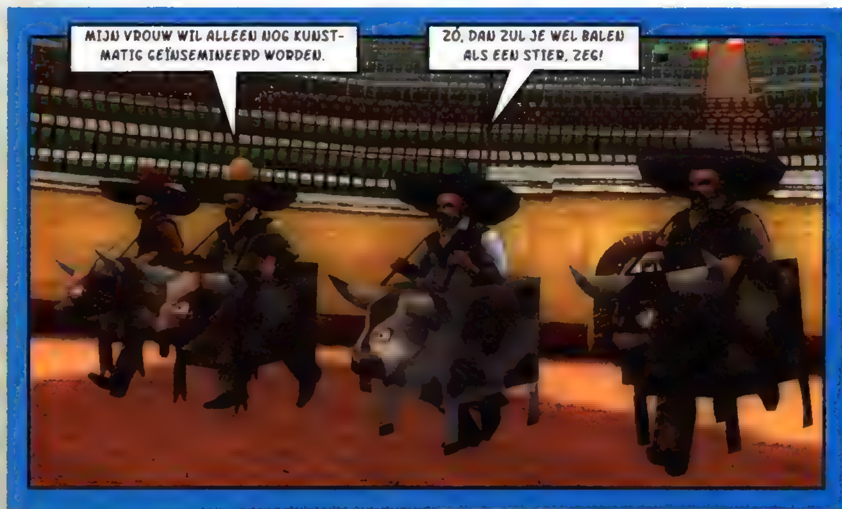
**Ik speelde stiekem ook**
Flight Simulator X: Acceleration.. Ik ben een groot flightsim fan.

**Grootste blunder van jezelf**
Dat was in Gamekings. Ik was in eerste instantie behoorlijk negatief over Call of Duty 4... totdat ik de fantastische multiplayer mode speelde. Gelukkig kon mijn gezeik nog net op tijd uit de review worden gemonteerd.

**Grootste blunder van een andere PU redacteur**
Blunder? Ik weet het niet... maar ik moet altijd lachen om Jurjen's fanatieke optimisme als het gaat om Nintendo games. Die 100 voor Mario Galaxy is natuurlijk volstrekt absurd maar het betoog waarin de fantastische functionaliteit van de blauwe trekster wordt onderschreven, is zo mogelijk nog leuker.

**Algemene indruk over het hele jaar**
Ik vind dat de console war een spectaculaire wending heeft genomen met Sony die het verrassend goed doet tegen Xbox. Maar zoals het spreekwoord zegt: "Waar twee honden vechten om een been, daar verkoopt Nintendo gewoon veel meer Wii's dan iedereen bij elkaar."

# DE TIEN BESTE BIJSCHRIFTEN VAN 2007











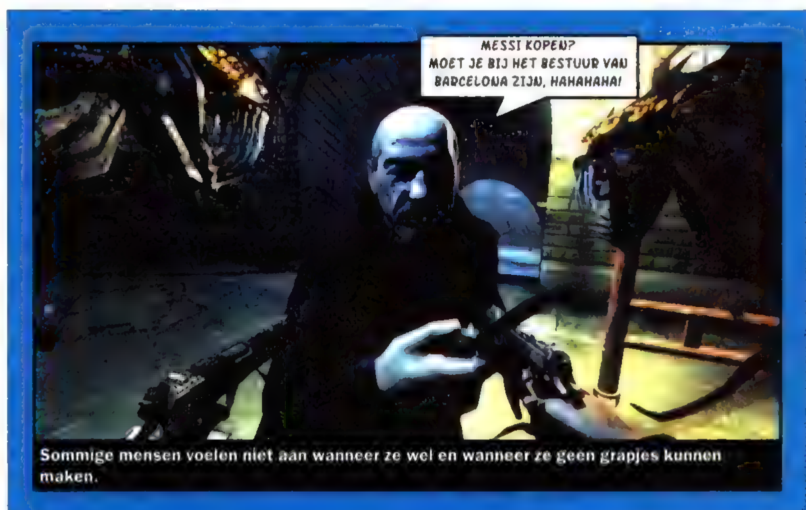

Kapitein Van Gaal dacht zich ook uit deze netelige situatie te kunnen redden door een grote bek op te zetten.


WAT ZEG JE SCHAT? OF IK EVEN LANGS DE GROENTEMAN KAN? ALLEEN BIOLOGISCH, TOCH?
ZO'N GEZONDE KEREL DIE SERGEANT. HIJ GEBRUIKT OOK HET LIEFST BIOLOGISCHE WAPENS.


POWER UNLIMITED
METROID PRIME 3: CORRUPTION
FIFA 08 VS PES 2008
ASSASSIN'S CREED


Harry kijkt en beweegt alsof ie onder de invloed is van de acutusbolus spreuk.

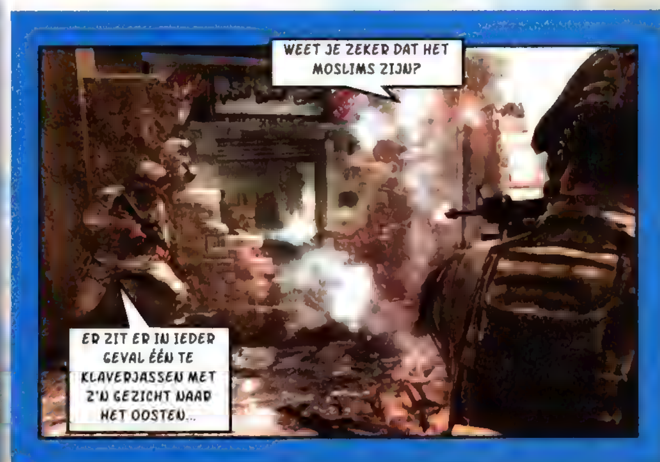

EN DIE TWEEDEHANDS KOMKOMMERS, MAG IK DAAR EVEN AAN RUIKEN?


MESSI KOPEN? MOET JE BIJ HET BESTUUR VAN BARCELONA ZIJN, HAHAHAHA!
Sommige mensen voelen niet aan wanneer ze wel en wanneer ze geen grapjes kunnen maken.


POWER UNLIMITED
LEIPZIG GAMES CONVENTION
HALO

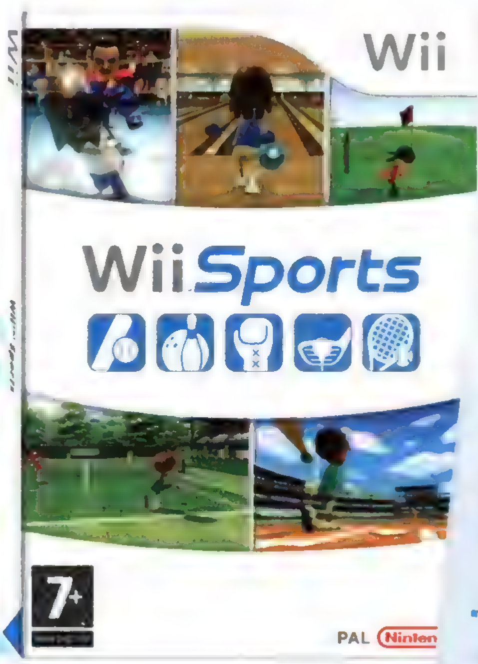

POWER UNLIMITED
CALL OF DUTY 4
ASSASSIN'S CREED
RATCHET & CLANK FUTURE
MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN
SUPER MARIO GALAXY


6.5h
Grote commotie in Spanbroek vanwege het feit dat de vrouw van de slager al een week spoorloos was en het half om half gehakt in de aanbieding...


WEET JE ZEKER DAT HET MOSLIMS ZIJN?
ER ZIT ER IN IEDER GEVAL ÉÉN TE KLAVERJASSEN MET Z'N GEZICHT NAAR HET OOSTEN...

# Alleen bij Free Record Shop

## NINTENDO Wii



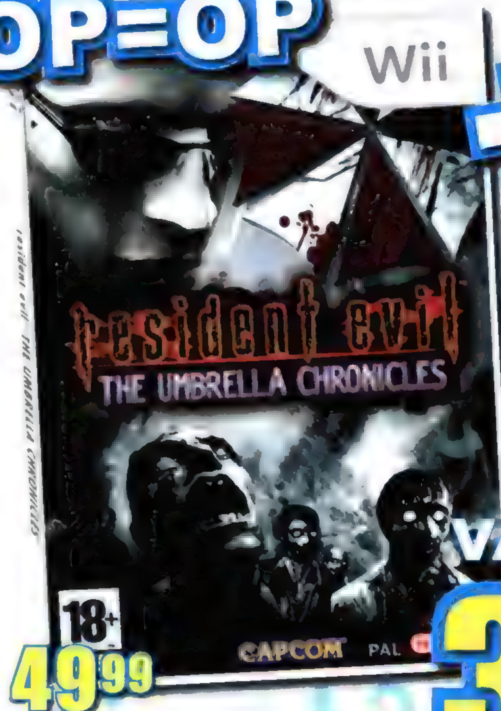




BUNDEL VOORDEEL

249⁹⁹

OP=OP









29⁹⁹

49⁹⁹

VAN ~~329⁹⁹~~

319,-

NINTENDO Wii + Wii SPORTS + ZAPPER + LINK'S CROSSBOW TRAINING + RESIDENT EVIL

free record shop

THAT'S ENTERTAINMENT



www.FreeRecordShop.nl

WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN.

## VERHUIZEN

Ik schrijf dit in een koude tennishal, waar mijn zoon Koen drie uur training heeft. De laptop is mee maar in de enige ruimte waar ik me een beetje kan concentreren (geen muziek, geen kleppende ouders), werkt de verwarming niet. Nou, lekker hard tikken dan word je vanzelf warm, zei m'n oude hoofdredacteur altijd.
Nog één week en dan verhuizen we van de VNU naar het HUB. Wat ik er van denk? Ach, ik hou wel van drieletter woorden. Nee, da's flauw, ik heb er weldegelijk mijn gedachten over maar het belangrijkste is dat jullie als lezers er niets van gaan merken. En als jullie er iets van gaan merken, moeten het veranderingen ten goede zijn. Dat is onze instelling hier op de redactie en dat lijkt me ook de enig juiste.
Zo'n verhuizing heeft trouwens ook voordelen. Niet alleen weten we nu dat die stank in ons rommelhok van een dooie muis kwam, maar we hebben ook eindelijk eens een zooi meuk weggegooid die al jaren alleen maar in de weg lag. Terwijl ik dit tik komt er net een mailtje binnen: er is een afscheidsfeestje van de VNU... volgende week op de dag van de verhuizing! Lekker getimed, wat een eikels!
Ach, aan alles konden we al tijden merken dat deze uitgever ons al jaren liever kwijt dan rijk was, dus wat dat betreft zijn we helemaal klaar voor een nieuwe start! Sterker nog, ik krijg er steeds meer zin in!



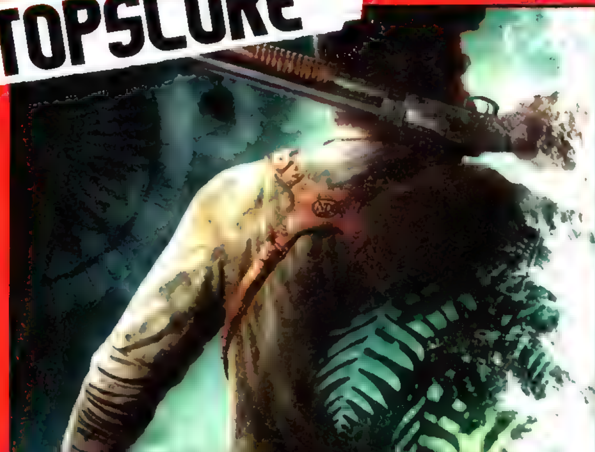
## OP NAAR DE STERREN

Op het moment van schrijven is het precies twee dagen voordat de Gameplay begint en één dag voordat ik Turok ga zien in Londen (waarover je in de volgende PU meer leest). Het is ook een kleine maand voordat de kerstperiode aanbreekt en ik eindelijk een paar dagen vrij kan nemen om al die vette games te spelen.
Eén van die games zou Uncharted moeten zijn, maar ik moet jullie iets bekennen: ik denk dat ik die hele trits toffe games helemaal niet ga spelen tijdens m'n vrije dagen. Ik ben bang dat ik slechts één titel speel, en dat is Super Mario Galaxy. Natuurlijk heb ik hem al helemaal voltooid, maar ik ga er gewoon nog een keer voor zitten. Zei het dat ik het wat 'groener' aanpak. Echt, het spijt me zeer; games als Mass Effect, Assassin's Creed, Call of Duty 4, The Orange Box... ik ga ze gewoon voorlopig niet spelen. Het lukt me namelijk niet om Super Mario Galaxy naast me neer te leggen.
Tja, het is niet voor niks de beste game die dit jaar op de markt verschenen is. Herstel, dit is de beste game ooit gemaakt!
Ik hou dit stukje dan ook kort, zodat ik weer snel verder kan met Super Mario. En weet je, eigenlijk moet jij dat ook gewoon doen.





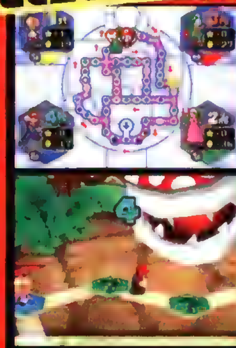
## TOPSCORE



### UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

"UNCHARTED IS GRAFISCH EEN PLAATJE EN EEN EERSTE STAP IN DE JUISTE RICHTING WAT BETREFT DE VISUELE HEERSCHAPPIJ VAN DE PLAYSTATION 3."

## GEZELSCHAPSGAME



### MARIO PARTY DS

"IN JE EENTJE KUN JE WEL EVEN PLEZIER BELEVEN AAN 'T ADVENTURE EN DE PUZZELSPELLETJES, MAAR DAT GAAT SNEL VERVELEN."

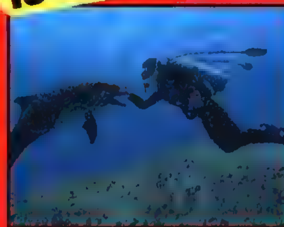
## DISCUSSIE GAME

### GEARS OF WAR

"HET XBOX 360 MEESTERWERK GEARS OF WAR KOMT EEN JAAR LATER DAN TOCH NAAR DE PC. JAN POETSTE ZIJN KETTINGZAAG-GUN NOG EEN KEER OP, MAAR TOEN KREEG HIJ OPEENS EEN MAILTJE VAN J.J..."



## IS HET WEL EEN GAME?



### ENDLESS OCEAN

"TERWIJL IK ME VOORBEREID OP EEN VOLGENDE FRISSE DUIK IN DIT ADEMBENEMENDE AVONTUUR, VRAAG IK MIJ WEL AF WAT DE GEMIDDELDE PU-LEZER IN DEZE ZEE HEEFT TE ZOEKEN."

# CRYSIS



**Jan smeet tijdens het testen van Crysis bijna zijn PC uit het raam... maar achteraf is ie toch blij dat hij heeft doorgezet.**

Crysis zou het nieuwe paradepaardje van PC gaming worden. Meer dan twee jaar kijken PC-nerds, waartoe ik mijzelf ook reken, halsreikend uit naar dit vlaggenschip voor Windows Vista.
Echter, na het testen van Crysis begrijp ik opeens een stuk beter waarom grote groepen gamers inmiddels zijn afgestapt van PC gaming. Voor het geld van een dikke 3D kaart heb je ook een PS3 of Xbox 360 thuis staan en ben je klaar voor vier à vijf jaar. Wat een weelde, nu ik er nog eens over nadenk.

## NIEUWE VIDEOKAART

Het upgraden van je PC heeft met deze nieuwe shooter van Crytek (de ontwikkelaar van Far Cry) een belachelijke wending genomen. Sterker, je kunt upgraden wat je wilt; er is op dit moment nog geen PC voorhanden die echt alles uit Crysis trekt. Nee, als het aan EA en Crytek ligt, gaan we de nieuwste videokaart van Nvidia kopen (rond de 500 euro) die grafisch in ieder geval alles uit de game moet kunnen halen. Nu vraag ik je...

## VAN DUO NAAR QUAD

Ik heb de game op drie verschillende systemen geïnstalleerd, want mijn eigen Intel Core 2 Duo PC begon te sputteren als ik de grafische- en zwaartekrachtinstellingen op High wilde zetten en Anti Aliasing aanvinkte.
Aangezien Crysis vooral op physics en graphics gebied nieuwe standaarden belooft, had ik geen zin om de game in een soort uitgeklede staat te spelen. Dus racete ik af naar het Gamekings kantoor waar net een nieuwe Intel Core 2 Quad stond te ronken. Opnieuw installeren dus, de game zelf een optimale systeemcheck laten doen en hij kiest... Medium Specs? Wat zullen we nou krijgen?!! Heeft Boris een kop koffie over de gamebak laten vallen, of is hier meer aan de hand?

## UITVINKEN

Ik heb inmiddels vele fora afgestruind en bijna iedereen loopt te stoeien met de instellingen en de systeemeisen. Alleen de snelste, meest overklokte systemen kunnen de game op High spelen maar dan nog steeds zullen er zaken uitgevinkt moeten worden.
Ik ben uiteindelijk bij een vriend gaan zitten die net zelf een nieuwe PC heeft gebouwd. Ik speelde de game onder Windows XP en dat betekent dat ik niet de Very High settings kon kiezen, maar op High zag alles er prima uit. Belangrijker, de framerate bleef in de regel stabiel. Alleen onder Vista kun je Very High Settings kiezen, maar er is nog geen PC die dit aankan. Of je moet genoegen nemen met drie frames per seconde.

## SPEEDBOOT IN DE WOONKAMER

Sorry voor al dat technische gezever, maar in dit geval kon ik er echt niet omheen. Oké, snel naar de gameplay dan, want die is vooral de eerste helft waanzinnig! Door je speciale Nano-suit ben je als speler in staat zelf je eigen speelstijl te bepalen. Dat is eerder gedaan maar zelden zo goed uitgewerkt.
De cloak functie laat je als een echte Predator (uit de films) je vijanden verwarren en besluipen, terwijl je door je Speed en Strength functies ook frontaal de actie op kunt zoeken.
Het is echter vooral de chaos die




Na zo'n lange tijd in de jungle kregen veel soldaten last van een identiteitscrysis.

### SPREEK JE KOREAANS?

Als je een bikkel bent, speel je de game op de hoogste moeilijkheidsgraad, Delta genaamd. Op deze stand vult je levensbalkje zich minder snel, krijg je geen visuele hints meer over inkomende granaten én spreken de Noord-Koreaanse soldaten hun moerstaal, in plaats van Engels met een accent. Behalve als je zelf Koreaan bent, hoor je dus niet meer wat ze elkaar toeschreeuwen in het heetst van de strijd. Leuk bedacht!

> "CRYSIS LACHT JE UIT ALS PC GAMER EN SPUWT JE IN JE GEZICHT."



Volgens mij doe je nu als sniper iets verkeerd.

### KUNST IS DUUR

Grafisch is Crysis pure kunst, maar dan wel kunst die heel duur betaald wordt, zoals je in de review kunt lezen. Toch zul je in geen enkele andere game zo'n mooie, open natuur tegenkomen als in Crysis. Ook de belichting, de focus en vervagingseffecten zijn angstig realistisch. Zien is geloven.





JAN HEEFT EEN PC CRISIS



Als het echt hard tegen hard ging, haalde hij een foto van z'n schoonmoeder in bikini uit z'n nano-suit.



CRYSIS



je aanricht die de gameplay af en toe naar ongekende hoogten stuwt. Als een wild beest een hele basis letterlijk aan stukken scheuren, alle brandstoftanks opblazen, voertuigen als rijdende projectielen richting wachttorens sturen, met speedboten vanuit het water een steigerhuisje in varen... de tactieken die je bedenkt, zijn nagenoeg allemaal uitvoerbaar.
Het open karakter van de game bevordert dit ook. Je hebt wel doelen, maar hoe je die bereikt is helemaal aan jou. Je kunt soms complete kampen links laten liggen... al sla je dan natuurlijk wel de nodige fun over.

## ALLES KAN KAPOT

Net als Far Cry speelt Crysis zich af op een enorm tropisch eiland, maar halverwege de game wordt het iets meer gangetje, gangetje. Gelukkig houdt het spel je ook dan op het puntje van je stoel.
Doordat nagenoeg alles stuk kan (huizen, voertuigen, maar ook bomen) gebruikte ik de omgeving veelvuldig als wapen. Een boom die je kapot knalt met een zware mitrailleur en vervolgens op een vijand valt, laat zien dat de 'alles kan kapot' feature meer is dan een gimmick.
De A.I. van de vijanden is ook in orde. Ze rennen niet constant als bloeddorstige honden op je af maar groeperen zich en zoeken scheldend en in paniek dekking.
De physics komen mooi tot uiting wanneer je met een shotgun iemand van heel dichtbij omlegt, waarna deze vervolgens meters door de lucht vliegt. Tijdloos vermaak.

## GEEN GOLD AWARD?

Het zijn rare tijden in gamesland. Terwijl ik me verlies in de prachtige werelden van Assassin's Creed, lees en hoor ik zure reviewers piepen over zwaardvechten en A.I. En terwijl ik op drie verschillende systemen Crysis heb geïnstalleerd om de game een beetje aan de praat te krijgen, doet de hele wereld of Crytek's shooter het beste is dat PC gamers ooit is overkomen, zonder over de belachelijke systeemeisen te praten.
Ja, het wordt genoemd als voetnoot in de kantlijn, maar waarom maak je een game die nog door bijna niemand optimaal beleefd kan worden? Wat wil je dan als ontwikkelaar?
Ik herinner me ten tijde van Far Cry dat de systeemeisen eveneens behoorlijk hoog waren maar iedereen met een high-end systeem kwam een heel eind. Crysis daarentegen lacht je uit als PC gamer en spuwt je in je gezicht.
Stel je hebt meer dan een half jaar geleden een game-PC van rond de 2000 euro gekocht, dan is dat dus niet genoeg om Crysis met alle toeters en bellen te spelen. Sterker, het is nog niet eens genoeg om Crysis met de helft van alle toeters en bellen te spelen. Ik vind dit eigenlijk niet kunnen.
Nogmaals, toen ik de game eindelijk soepel en mooi werkend had, heb ik me kostelijk vermaakt. Maar dit spel aanraden zonder een zeer kritische kanttekening te maken en een rare smaak in mijn mond te blijven houden, is voor mij ondenkbaar. Vandaar de puntenaftrek en geen Gold Award.



**HALEN ALS**

- Je over een NASA-systeem beschikt.
- Je van zelfkastijding houdt.
- Je de lotto hebt gewonnen en een nieuwe PC gaat kopen.

## MULTIPLAYER

Crysis kent multiplayer en hierbij is vooral Power Struggle erg leuk vanwege het strategische tintje. Je speelt in teams en het is de bedoeling fabrieken en energiecentrales te veroveren, zodat jouw fabrieken voertuigen kunnen produceren. Dit om uiteindelijk de basis van de vijand in de as te leggen. In combinatie met de nano-suit krachten levert dit hele interessante gameplay op.

## CONCLUSIE

Crysis is genieten geblazen... als je een belachelijk krachtige PC thuis hebt staan. En dan nog zul je er niet alles uit kunnen halen. De actie is, met name de eerste helft van de game, soms fenomenaal.
Ga deze shooter dan ook zeker spelen maar misschien moet je eerst wachten tot het spel in de budgetbak ligt. Tegen die tijd heb je misschien genoeg geld bij elkaar gespaard om een PC te kopen die de game in 'full force' kan draaien...



JAN

SCORE 89

Ongeveer twee à drie uur stoeien met de instellingen en het tweaken van je PC, gevolgd door een robuuste singleplayer. Door het open karakter van de eerste helft van de game zul je hier missies nog eens overnieuw spelen. De multiplayer heeft potentie maar zie ik niet uitgroeien tot publieksfavoriet.

CRYSIS
PC
CRYTEK / ELECTRONIC ARTS
1 - 32 SPELERS
OUT NOW

18+



# UNCHARTED: DR

**PlayStation veteraan Insomniac was snel uit de startblokken en heeft inmiddels reeds twee PS3 titels op ons losgelaten. Op de eerste game van bondgenoot Naughty Dog hebben we een stuk langer moeten wachten, maar als we Steven mogen geloven, wordt ons geduld rijkelijk beloond.**






STEVEN

STEVEN VINDT EEN SCHAT



"GEEN SECONDE SLAAT DE VERVELING TOE."



Een muts dragen in de tropen is als een goed gesprek voeren met Gordon.

Ik zit al lange tijd te wachten op PS3 games die er voor zorgen dat ik een relatie krijgt met m'n nieuwe console. Virtua Fighter 5 was geweldig, maar die speel ik liever online op mijn 360. Heavenly Sword kwam in de buurt, maar miste de nodige diepgang om een blijvende indruk achter te laten. Ratchet and Clank Future heeft zeker de charmes in huis om je verliefd te laten worden op een nieuw systeem, maar die spelervaring was wel al bekend, waardoor het spelen van Tools of Destruction meer aanvoelde als seks met een ex die zichzelf een andere look heeft aangemeten (waar zeker niets mis mee is). Uncharted daarentegen is een gloednieuwe ervaring die de gewenste gevoelens voor Sony's glimmende console eindelijk echt bij mij heeft aangewakkerd. Het is wel een affaire die sneller voorbij is




dan je wilt en je smekend om meer achterlaat. Ach, dat is misschien maar beter ook dan samen oud en dement worden. At least we'll always have Paris.

## SCHIETEN

Het goede gevoel waarmee je na het uitspelen naar de credits kijkt, betekent overigens niet dat je zonder kleerscheuren uit deze ervaring komt. De gameplay kent veel verschillende elementen en niet alles is even netjes afgewerkt.

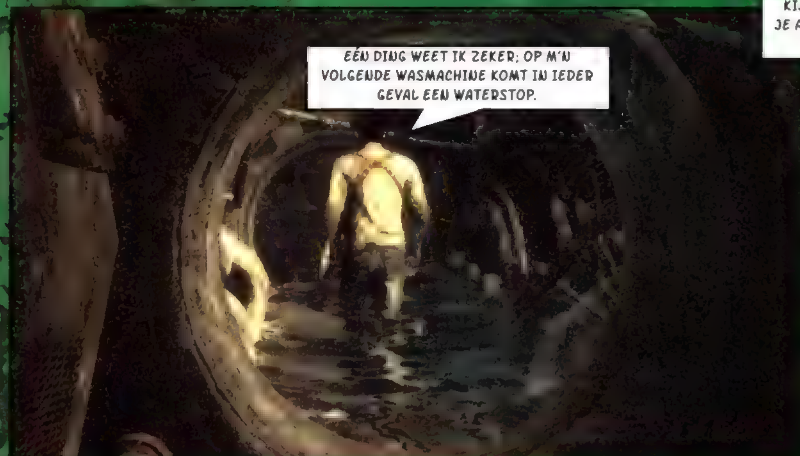
Enerzijds heb je de confrontaties met vijanden, die je met je vuisten of vuurwapens te lijf kunt gaan. De shootouts, die je over de schouder van de held aanschouwt, zijn spannend en spectaculair. De enige kanttekening hierbij is dat de raakpunten op vijanden niet altijd even nauwkeurig zijn, maar omdat het knallen slechts een onderdeel van de gameplay is, heeft dit mij niet geïrriteerd. Het blijft echter wel vreemd als een vijand na een headshot nog weerstand biedt, maar het geeft je wel de kans de ongelukkige nog een paar kogels extra cadeau te doen.

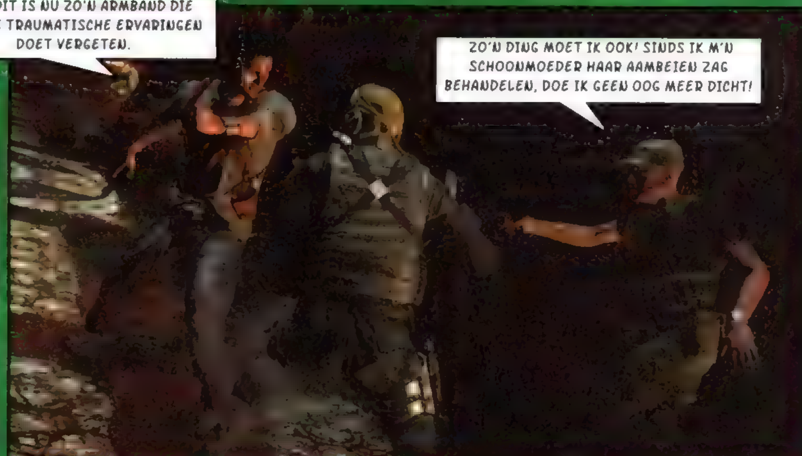
De schietonderdelen kunnen door de vele vijanden soms best lastig zijn. Gelukkig kun je door tijdelijk te schuilen even bijkomen en weer verder knallen als al de kleur in het scherm is teruggekeerd (dit is de visuele indicatie voor je gesteldheid, er is namelijk geen levensmeter).

## KLIMMEN EN KLAUTEREN

Afgezien van de vijanden die het op je gemunt hebben, is de omgeving jouw grootste vijand. Je zult tijdens je avontuur flink wat klauterwerk moeten verrichten evenals de nodige puzzels op dienen te lossen. Tijdens het klimmen door de omgeving heb je veel vrijheid, hoewel er natuurlijk wel altijd één juiste route is die je moet zien te vinden. Het bekende hangen aan randen, slingeren langs muren aan lianen en uitlijnen van sprongen over afgronden hoort er allemaal bij.

De animaties zien er goed uit, maar ook hierbij moet ik een hele kleine kanttekening plaatsen, die net zoals bij de shootouts vooral technisch



# AKE'S FORTUNE

### HALEN ALS

- Je geen weerstand kan bieden aan de lokroep van een schatkaart.
- Je vroeger met een stoffige hoed en lange zweep snoep ging ophalen met Sint Maarten.
- Je een PS3 hebt. Punt.

## OP EIGEN KRACHT

Een avontuur is natuurlijk niet compleet zonder ondergrondse ruimten gevuld met boobytraps en uitdagende puzzels, en Uncharted laat je dan ook vele tombes doorploegen (ik onthoud mij van cheesy woordspelingen). De puzzels zijn veelal leuk gevonden en kunnen best uitdagend zijn... tenzij je de game op Easy speelt. Dan wordt het tempo kunstmatig hooggehouden en geeft een metgezel of het ingame hintsysteem je een duw in de goede richting voordat jouw eigen grijze massa echt aan het werk is gezet. Ik raad je dan ook aan het avontuur in eigen handen te nemen, zodat je daadwerkelijk een gevoel van overwinning hebt als je een nieuw hoofdstuk bereikt.








van aard is. Soms klopt een raakpunt tussen jou en de omgeving niet helemaal en zweeft een voet onnatuurlijk boven de grond of grijpt een hand in het niets. Dit is verder niet heel storend of van invloed op de ervaring, maar samen met de raakpunten van kogels geeft dit toch het idee dat Naughty Dog best nog een paar maanden door had willen werken aan Uncharted.

## KIPPENVEL

Ondanks deze kleine puntjes van kritiek kan ik niet anders zeggen dat Uncharted heerlijk wegspeelt en niet wordt gehinderd door de technische imperfecties. De verschillende spelonderdelen wisselen elkaar steeds op het juiste moment af, waardoor je continu wordt beziggehouden en de verveling geen seconde toeslaat. Het tempo blijft er lekker in en als je na de zoveelste interessante plotwending in een nieuwe schitterende omgeving belandt, ga je als vanzelf weer met frisse energie verder. Over schitterende omgeving gesproken: Uncharted is grafisch een plaatje en een eerste stap in de juiste richting wat betreft de visuele heerschappij van de PS3. De omgevingen zijn kleurrijk en voorzien van de allernieuwste effecten. Als je na een lange klim vanaf een klif over een tropisch oerwoud uitkijkt, en de felle zon in een fotorealistische lucht ziet hangen, voel je het kippenvel spontaan opkomen. ✪




## NIEUWE CONSOLE, NIEUW TYPE GAMES?

Als je begint met spelen neemt Uncharted je volledig in beslag en de game laat je pas weer los als het einde is bereikt.
De ervaring is meer dan ooit filmisch van aard en speelt weg als een spectaculaire blockbuster, mede dankzij het geweldige verhaal, de stoere cut-scenes, het hoge tempo, en de schitterende muziek.
Jammer genoeg rolden de eindcredits bij mij al na een slordige acht uur over het scherm en dat is voor een singleplayer avontuur dat puur en alleen draait om de Story mode, aan de korte kant.

UNCHARTED





## CONCLUSIE



Het feit dat ik het zo zonde vind dat het avontuur van Uncharted niet een paar uur langer duurde, is eigenlijk vooral een compliment. De belevingen van meneer Drake zijn zo meeslepend dat ik alvast aan het duimen ben voor een vervolg.



STEVEN

SCORE **91**

Zeker omdat alles om de Story mode draait, vind ik het een beetje jammer dat het avontuur de tien uur niet redt. 'Less is more'. 'Kort maar krachtig'. 'Klein maar fijn'... Het zijn leuke uitdrukkingen, maar ik geloof in 'Bigger is better'.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
PS3
NAUGHTY DOG / SONY / SCEE
1 SPELER
OUT NOW
12+




## EEN ECHTE AVONTURIER

Allan Quatermain, Indiana Jones, Jack Colt... door de jaren heen zijn er vele memorabele avonturiers geweest. Wat mij betreft mag Nathan Drake, de hoofdpersoon van Uncharted, aan dit rijtje worden toegevoegd.
Toen ik hem maanden geleden leerde kennen, vond ik hem nogal generiek en onkarakteristiek, maar het is juist zijn alledaagse voorkomen dat hem in de praktijk geloofwaardig maakt.
Ook het verhaal heeft die echte ouderwetse avonturenfilm vibe. Het draait allemaal om een verloren schat die jouw voorvader Sir Francis Drake (zie screen) op het spoor was. Deze beste man heeft echt bestaan en het zijn vooral de raaklijnen met onze geschiedenis die het verhaal zo meeslepend maken. Het feit dat het plot zich met behulp van schitterende cut-scenes ontvouwt, helpt ook mee.



# RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA

**Er is inmiddels een respectabel aantal sterke games voor de Wii verschenen, maar vooralsnog komen die (bijna) alleen van Nintendo zelf. Tot zijn spijt moet Jurjen concluderen dat Umbrella Chronicles van Capcom op te veel punten tekortschiet om deze situatie te doorbreken.**

### VERZAMEL HET VERHAAL

Om het verhaal over opkomst en ondergang van Umbrella compleet te krijgen, daagt het spel je uit allerhande voorwerpen (kruiken, lampjes, kisten) in de omgeving aan stukken te knallen. Soms zitten er namelijk 'geheime' documenten in verstopt die af en toe verrassende inzichten in het overkoepelende verhaal van de serie geven. Je kunt ze na een schietsessie op je gemak doornemen in een steeds dikkere dossiermap.



Umbrella Chronicles biedt geen bewegingsvrijheid maar schuift jouw eerste persoon perspectief automatisch door omgevingen die velen zullen herkennen uit Resident Evil 1, 3 en Zero; ook zijn er wat situaties uit deel 2 en nieuwe locaties in deze 'on rails'-horrortrip verwerkt. Natuurlijk zijn de omgevingen weer volgepakt met zombies en andere monsters die op de gekste momenten in beeld springen. Aan jou de taak om de Wii-afstandsbediening er op te richten en ze overhoop te schieten voordat ze een hap uit je levensmeter hebben genomen. Het is hierbij mogelijk om je blikveld een heel klein beetje bij te sturen met de stick van de Nunchuk, maar in de praktijk heb je hier weinig tot niets aan.

## GEDWEE VOLGEN

Stel, je ziet links van je een zombie uit een riool kruipen. Je duwt de stick naar links omdat je hem wilt raken, maar op dat moment maakt de automatisch bewegende camera een spannend bedoelde zwieper naar een zombie aan de rechterkant, waardoor je met de stick naar links het blikveld dus alleen iets minder ver naar rechts beweegt. Op het moment dat je de stick loslaat om dan toch maar op dat monster aan de rechterkant te schieten, beweegt de camera naar het monster aan de linkerkant dat inmiddels uit het riool is gekropen en in je richting rent. Zucht. Het voelt als een vrouw die suggereert je de vrijheid te geven je eigen interesses te volgen maar ondertussen de regie over je leven strak en dwingend in handen houdt. Het enige wat rest is gedwee volgen. Tenminste, dat heb ik van Ed geleerd.

## SUBTIEL PROBLEEM

Bovenstaand euvel verpest het speelplezier niet helemaal, maar is wel illustratief voor een aantal kleine onvolkomenheden die ik niet in een hoogstaande serie als Resident Evil vind thuishoren. Neem bijvoorbeeld datgene waar alles om draait: het richten en schieten met de afstandsbediening.
De cursor beweegt accuraat en snel over grote afstanden, maar is een tikje te timide in de allerkleinste bewegingen. Hierdoor werkt het richten wel, maar krijg je nooit het gevoel van ultieme controle op de vierkante millimeter.

Dit subtiele probleem valt niemand meteen op, maar doet wel iets af aan de beleving. Temeer daar elk monster een zwakke plek heeft die je dus het liefst meteen en niet pas tijdens het voorzichtig bijsturen wilt raken.
De uitvoering had beter gekund, dat wil ik maar zeggen.

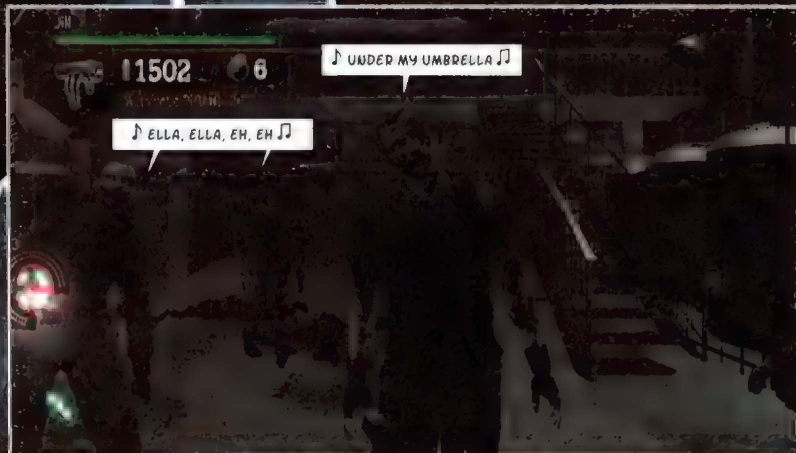
RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES



**"DE UITVOERING HAD BETER GEKUND, DAT WIL IK MAAR ZEGGEN."**

## FRUSTRATIE

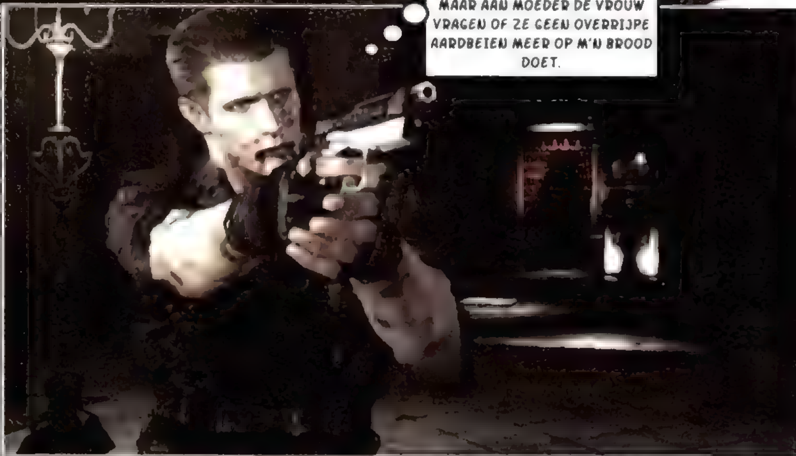
Nu is het concept op zich ook al niet iets waar ik heel gelukkig van word. Natuurlijk is het leuk om op zombies te schieten, dat weten we al sinds Sega's House of the Dead, maar veel langer dan tien minuten achter elkaar kan het mij niet boeien. Capcom trekt alle skeletten uit de kast om mijn aandacht bij de actie te houden, maar toch merkte ik dat mijn gedachten afdwaalden als

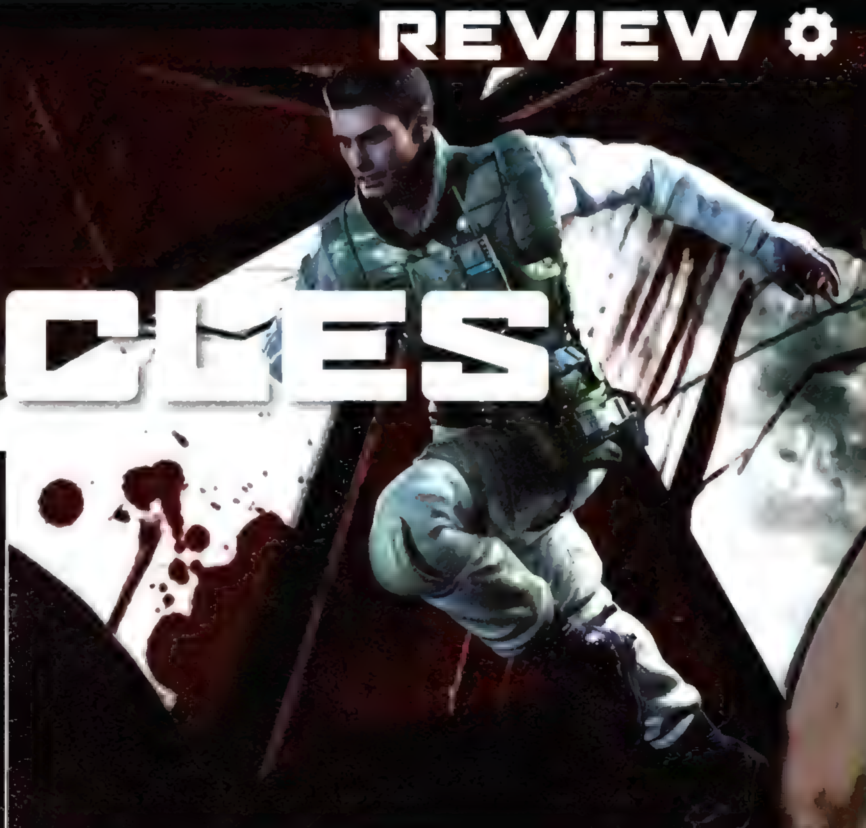





JURJEN MIST SPANNING

# CHRONICLES



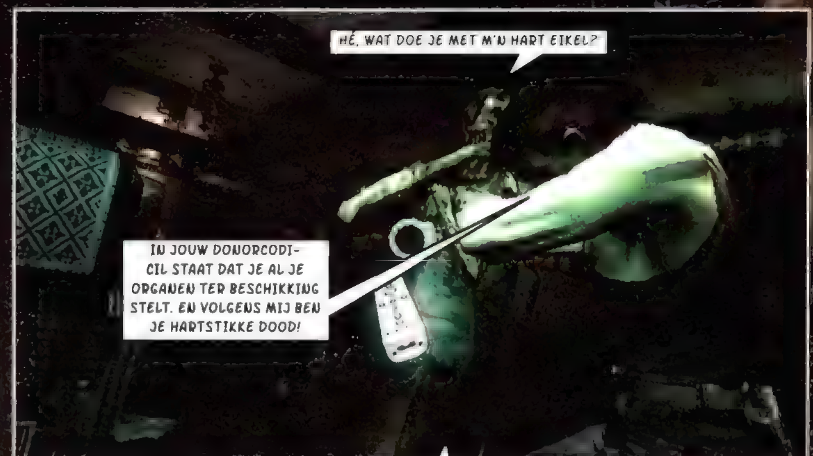



tijdens zo'n scenario van dik twintig minuten de camera alweer zo'n 'onverwachte' wending maakte naar een plotseling verschenen groepje slangen of vleermuizen.
Sommige eindbazen zijn interessant, net als het managen van je wapens en munitie. Maar ook hier kleven nadelen aan: bij een aantal eindbazen weet je pas na een paar keer proberen wat er nu eigenlijk van je wordt verlangd, wat resulteert in nogal wat frustratie en hardnekkige 'Laat Maar'-neigingen.
Bij het bladeren door de wapens met de richtingsknop verschijnen ook alle wapens waar je geen munitie voor hebt, goed voor nog meer frustratie. Want geheid dat het jou ook gaat gebeuren, dat je in een hachelijke situatie het onderspit delft omdat je per ongeluk nét dat ene wapen zonder munitie selecteerde.


Kijkers naar de eerste aflevering van het SBS programma "De Afvallers... Naakt!" haakten geschokt af.

## NOSTALGIE

Denk niet dat ik deze game op voorhand al had afgeschreven. Binnen het beperkte concept was een dikke 80 ook goed mogelijk geweest. Maar daarvoor schiet het spel dus duidelijk tekort, wat andere media ook mogen beweren.
Ik miste boven alles het briljante, het meesterlijke wat Resident Evil boven concurrerende producten uit zou moeten tillen.
Kijk bijvoorbeeld ook eens naar die graphics. Ze zijn niet meteen slecht, maar die van RE: Remake en RE4 op de GameCube waren toch echt beter. Dat voelt gewoon niet als correct.
Het grootste deel van mijn speelplezier berustte op nostalgie; het is leuk om al die klassieke momenten uit de originele pareltjes nog eens opnieuw te beleven.
Oh ja, daar stond 'in het echt' ook een plant. Oh ja, dat was die gast die eerst je vriend was. Oh ja, daar zat ook nog een kamertje.
Maar deze zoete herinneringen deden vooral verlangen naar een échte Resident Evil. Eentje waarin je zelf je omgevingen moet verkennen, eentje waarin je af en toe ook eens op de vlucht kunt slaan, en waarin het dus werkelijk spannend wordt. Eentje waarin alles klopt en doordacht is uitgewerkt.
Wat dat betreft is Umbrella Chronicles de naam Resident Evil niet waardig.






### HALEN ALS

- Je het verhaal achter de RE-serie compleet wilt hebben.
- Je al jaren zit te wachten op een matig richt en schietspel.
- Je iets griezeligs zoekt wat je gezellig met een vriend kunt spelen.

## GERED DOOR DE TWEEDE SPELER

Umbrella Chronicles wordt pas echt leuk als je met z'n tweeën speelt. Je helpt je partner het ene moment uit de klauwen van een Tyrant om het volgende moment een raketwerper voor zijn neus weg te snaaien; je kletst wat over dat leuke nieuwe meisje van de Albert Heijn tijdens de saaie stukken en roept af en toe eens 'shit', 'lul' of 'komt 'ie!' als het spannend wordt.
De zwakkere momenten zijn hierdoor veel minder ergerlijk, en het enigszins treurige gevoel dat het solitaire afschieten van zombies met zich meebrengt, lost op in de gezelligheid.
Zo maakt de tweespeler stand van Umbrella Chronicles toch nog een leuk spel voor de vrijdagavond.

## CONCLUSIE

Dit spel biedt niet de spanning of kwaliteit die je van een Resident Evil verwacht. De hoeveelheid content is enorm, maar het concept is te beperkt en ook te matig uitgewerkt om hier in je eentje echt lang of diep van te genieten. Dit genieten begint eigenlijk pas als een tweede speler zich aan je zijde schaart.


JURJEN

SCORE 60

Je bent zeker vijftien uur aan het schieten om alles één keer te beleven. En het spel nodigt uit om scenario's herhaaldelijk te spelen, dus als het je ding is, kun je hier echt maanden mee blijven knallen.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES
Wii
CAPCOM / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18+



# TOM CLANC



**Wat je van ver haalt, is lekker. En daarom klonk een persreis naar Shanghai onze Jan dan ook als muziek in de oren. Toen hij hoorde dat het om de RTS game EndWar ging, begon er zich zelfs een natte plek in z'n broek af te tekenen...**

Iedere keer verbaas ik me er weer over hoeveel ik al van de wereld heb mogen zien dankzij mijn werk voor de Power Unlimited. Begin dit jaar stond Seoul, Korea nog op het programma, en nu heb ik een bliksembezoek aan Shanghai mogen brengen. Door de vele persreizen naar Amerika door de jaren heen, kennen we steden als Los Angeles, San Francisco en New York bijna op ons duimpje, maar Aziatische steden blijven toch iets aparts. Shanghai heeft wat dat betreft een speciaal plekje in mijn hart, aangezien ik daar vierenhalf jaar geleden voor het eerst neerstreek voor de allereerste Splinter Cell voor PlayStation 2 en GameCube.

## KOTOR ALS INSPIRATIE

Was in 2003 de Ubisoft Shanghai studio nog een inwisselbaar, grauw gebouw met weinig meer dan stoelen, bureaus en PC's; inmiddels is het omgeturnd tot een luxeuze werkplek verdeeld over twee wolkenkrabbers. De Ubisoft Shanghai studio moet de nieuwe topstudio worden, na Montreal.
Een mix van hoofdzakelijk Chinezen en een handjevol ervaren Frans-Canadezen en Europeanen is momenteel hard bezig met EndWar, de eerste RTS sinds lange tijd van de hand van Ubisoft zelf. Bovendien wordt het de eerste RTS die exclusief voor de console is gemaakt en hebben de ontwikkelaars voor een compleet nieuwe werkwijze gekozen. In plaats van een bestaande PC game over te zetten naar een spelcomputer, denk aan Battle for Middle-Earth II en Command & Conquer3, bouwde men EndWar vanaf het allereerste begin vanuit de gedachte dat het een consolegame moest worden.

## LUXE, LUXER... EN NOG LUXER!

Ik heb toch al in heel wat hotelkamers vertoefd in mijn leven, maar het Royal Meridien in Shanghai sloeg echt alles qua luxe. Ik had een giga kamer met een glazen douche-bad combi cabine. Vanuit mijn bad kon ik dus van de skyline van Shanghai genieten. En als ik geen zin had om in bad te gaan, liet ik de hemeldouche zijn warme stralen over mijn gejetlagde lichaam sproeien. De bedden waren zo dik en comfortabel dat ik er bijna in ben gaan wonen, en de woonkamer met HD televisiescherm zorgde eveneens voor een geriefelijk gevoel tijdens mijn verblijf.




Het grootste deel van het Russische leger bestond uit fanatieke supporters van Spartak Moskou.

# Y'S ENDWAR

JAN VOERT OORLOG IN CHINA





Iets soortgelijks is weliswaar ook het geval met Halo Wars, dat exclusief voor de Xbox 360 is ontwikkeld (maar veel later verschijnt), echter, die titel vindt men bij Ubisoft toch te veel vanuit een traditionele PC gedachtengang ontwikkeld. Michael de Plater, creative director van EndWar: "Halo Wars wordt weliswaar speciaal voor de Xbox 360 gemaakt, maar hanteert alle PC conventies van de traditionele RTS. Ook daar bekijk je de actie schuin van boven en stuur je troepen op een PC manier aan. Voor EndWar hebben wij ons laten inspireren door het camerawerk van BioWare's Knights of the Old Republic. De manier waarop BioWare van hun typische PC RPG's uit de Baldur's Gate serie de overstap maakte naar KotOR op de Xbox, dat wilden wij ook. De manier van de actie in beeld brengen, gebruik makend van de over-de-schouder camera, dat moest ook in een RTS mogelijk zijn. Daarnaast willen we het genre voor de volle honderd procent naar de console brengen en niet halfslachtig hinkend op twee gedachten."

## "ZE HADDEN DE GAME WELLICHT BETER NEVER ENDWAR KUNNEN NOEMEN..."

### ONBETAALBAAR UITZICHT

Dat EndWar een veelbelovende game is, zul je na het lezen van mijn artikel wel begrijpen, maar stiekem was ik nog meer onder de indruk van... het uitzicht van mijn hotelkamer bij nacht!
Mijn hotel was midden in de stad gevestigd, zeg maar het Time Square van Shanghai. Dankzij mijn jetlag was ik vaak midden in de nacht wakker maar met zo'n fenomenaal uitzicht was dat allesbehalve een straf.



Aangekomen bij het stadion van Zenit St Petersburg bleek kleine generaal Advocaat z'n verdediging weer goed op orde te hebben.

Sommige deelnemers aan Expeditie Robinson namen de eliminatieproef wel erg letterlijk.







## DRIE STRIJDENDE PARTIJEN

EndWar kent drie speelbare kampen: Amerika, Europa en Rusland. Alle drie de kampen hebben unieke wapens en voertuigen, alsook sterke en zwakke kanten.
Gelukkig is Europa eindelijk eens een eigen identiteit en worden 'we' niet weer voor het gemak bij Amerika gepropt. Kunnen we eindelijk eens als onszelf tegen die schreeuwerige Amerikanen knokken.
De Europese legers zijn ook de meest geciviliseerde van het stel waarbij je gebruik kunt maken van elektromagnetische pulsraketten die voertuigen volledig lam leggen of de grondtroepen zo bang maken, dat ze voorgoed van het slagveld vluchten. Leuk gevonden, al zal de gemiddelde speler waarschijnlijk toch zijn vijand het liefst tot pulp willen bombarderen...



## STRATEGIE VETERANEN

Ubisoft heeft met Michael de Plater (zie ook Opnieuws) niet de minste in huis gehaald. De man was lead designer bij Creative Ensemble en heeft de Total War serie (van Shogun: Total War tot en met Rome: Total War) mede groot gemaakt. Met Spartan: Total Warrior verkende hij voor het eerst de spelcomputer en dat smaakte naar meer.
De andere RTS veteraan aan het roer is Todd Owens, lead mission designer van EndWar. Todd Owens heeft een track record waar je u tegen zegt. Hij werkte jarenlang voor Electronic Arts aan strategiegames als Red Alert 2, Red Alert 2: Yuri's Revenge, C&C: Generals, BfME en BfME II.
Beide heren brengen hun jarenlange ervaring mee naar EndWar, en dat is terug te zien in de frisse en gedurfde aanpak van de gameplay.

## GROEPSGEDRAG

Endwar speelt zich af in 2020 als net de Derde Wereldoorlog is losgebarsten. Het spel begint met een zestal prelude missies waarbij de drie vechtende partijen worden geïntroduceerd. Hier leer je als speler de finesses van de drie kampen kennen, alsook het verhaal achter het ontstaan van de WO III.
Na de zes 'oefenmissies' kies je een kamp en dan ontvouwt zich een explosieve strategygame die je de strijd van dichtbij laat meemaken.




Het spel vertoont wat dat betreft gelijkenissen met World in Conflict, alleen zit je bij EndWar nog dichter met je neus op de actie.
Er zijn zeven verschillende typen units en die stuur je altijd per groep aan. Hier duikt de Total War invloed op, want ook in EndWar zien we, onder in beeld, 'kaarten' die de specifieke units vertegenwoordigen. Zo begin je bijvoorbeeld met een groepje Ghosts (kaartje 1), een squadron gevechtshelikopters (kaartje 2) en een bataljon tanks (kaartje 3).
Al spelende vergaar je reinforcements zodat je meer units krijgt, met een maximum van twaalf eenheden. Een kaartje helikopters staat bijvoorbeeld voor vier voertuigen, terwijl een kaartje Ghosts twintig manschappen representeert. Wanneer jij en de vijand op volle sterkte zijn, dus met alle reinforcements, kan de game zo ergens rond de achthonderd units in beeld brengen. Je begrijpt dat dat voor heel wat spektakel zorgt.

## BULDEREND BLAFFEN

Grootste vernieuwing en mijlpaal is de stembesturing. EndWar is nagenoeg volledig met voice control te spelen waarbij je simpele commando's door de headset brult.
Ik speelde het spel op de Xbox 360, maar ik ga er gevoeglijk van uit dat het spel op de PS3 op dezelfde manier werkt. Door de rechtertrigger van de 360 controller ingedrukt te houden kun je stemcommando's geven. Je kiest eerst een unit, dan de actie en vervolgens het gebouw of vijand waarop de actie van toepassing is.
Dus ik brulde: "Unit 1 --- Move To --- Bravo!" waarbij Bravo een te veroveren gebouw is.
Of ik schreeuwde: "Unit 2 --- Secure --- Tango!"
Later sprak ik zelfs de woorden: "Unit 4 --- Attack --- Hostile 1".
En nog iets later, in een vlaag van paniek, bulderde ik "All Units --- Attack --- Hostile 3!" Hostile 3 was namelijk mijn grondtroepen in de pan aan het hakken en die had ik nu juist nodig om mijn net ingenomen gebouw te upgraden.

De grap is dat alle commando's ook als tekst in beeld komen en dat je alles ook gewoon met je D-pad kunt aansturen.
In het begin was ik nog wat onwennig tegen die microfoon aan het fluisteren, maar na een half uurtje dirigeerde ik met vaste, luide stem mijn troepen over het front.
Ik ben echt zwaar onder de indruk van de stemgestuurde controle. Het maakt de gameplay sneller en soepeler, en het paniekerig rondklikken met de muis lijkt opeens ontzettend ouderwets.

## DE SLEUTEL TOT SUCCES

Net als in World in Conflict is ook in Endwar het innemen van strategische gebouwen de sleutel tot succes. Op een map van gemiddelde grootte bevonden zich zeven gebouwen waarvan drie aan mijn kant, drie aan de kant van de vijand en een in het midden. Wanneer je je Riflemen - die stuk voor stuk net zoveel animaties kennen als de Ghosts en de squadleden uit GRAW en Rainbow Six - een gebouw laat innemen, kun je gaan upgraden. Dat kost even wat tijd, maar daarna openen zich een aantal venijnig leuke opties.
Een geslaagde upgrade geeft je de mogelijkheid tot het bestellen van air support (straaljagers die op de door jouw gewenste plek een bommentapijtje komen droppen), extra grondtroepen of een lange afstandsraket.
Hoe meer gebouwen (de zogenaamde 'strategic points') je inneemt, hoe meer en hoe dodelijkere wapens je tot je beschikking krijgt, waaronder uiteindelijk een alles en iedereen wegvagende nuke, of EndWar's versie van het Ion Cannon.

## STRIEMENDE SNEEUWSTORM

Aangezien er geen basissen gebouwd moeten worden en de actie lekker snel is, zien we een ander leveldesign dan bij een spel als StarCraft 2 of Command & Conquer 3. De maps zijn dan ook opvallend groot en kennen veel detail. Er

wordt over de hele wereld gevochten, onder verschillende weersomstandigheden, al is dat laatste puur eyecandy. Het weer wordt overigens wel random gegenereerd; de ene keer speel je een bepaald level onder een blauwe hemel, en de andere keer in een striemende sneeuwstorm.
Hoogtepunten zijn de gevechten in Washington, Moskou en Parijs wanneer er gestreden wordt tegen de achtergrond van bekende monumenten en gebouwen als de Eiffeltoren en het Kremlin.
De levels zijn zo ontworpen dat je als speler de ene keer meer gebruik moet maken van grondtroepen en je het de andere keer meer moet hebben van aanvoer via de lucht. Het spel lijkt hierin een goede balans te vinden, waarbij bijvoorbeeld Moskou een map is met veel gebouwen en wegen, terwijl het continent Amerika meer open maps kent.

## SATELLIET

De camera is in een spel als dit van zeer groot belang en ook die functioneert prima. Het werkt namelijk net als bij het aansturen van je troepen. Je zegt gewoon "Unit 3 --- Camera" en de camera flitst vliegensvlug naar je Unit 3 groep. Zo wissel je in een oogwenk tussen je verschillende eenheden.
Door op de startknop van de controller te drukken, krijg je de zogenaamde 'overview' kaart die je, vergelijkbaar met de pauzestand in Brothers in Arms, een totaaloverzicht geeft van het level waarin gevochten wordt. Grote verschil met BiA is dat je in EndWar gewoon door kunt blijven spelen in de overview map, alleen wordt het dan meer een soort satellietstrategie waarbij de filmische actie van het front aan je voorbij gaat.
In de praktijk speelde ik verreweg het meest gewoon ingame, en raadpleegde ik af en toe de overview map om het totaalplaatje in de smiezen te houden.

## MULTIPLAYER

De hierboven geschetste spel-ingrediënten en besturing gelden zowel in singleplayer als in multiplayer. EndWar's singleplayer lijkt goed in elkaar te steken maar het spel komt volgens mij nog beter tot zijn recht in multiplayer. Je kunt in groepen met elkaar tegen andere groepen spelers knokken, waarbij je gewoon met elkaar kunt chatten. Pas als je de trigger indrukt, activeer je de voice commands.
Momenteel is Ubisoft bezig met een World Domination mode waarbij iedere maand wordt bijgehouden welk continent (Europa, Rusland of Amerika) het beste heeft gepresteerd. Alle online potjes worden met elkaar vergeleken en bijgehouden en zo starten zich steeds weer nieuwe schermutselingen over de hele wereld. Na een maand wordt dan gekeken welke partij winnaar mag noemen, waarna de virtuele Derde Wereldoorlog die EndWar heet weer opnieuw begint. Ze hadden de game wellicht beter Never EndWar kunnen noemen...







## GROTE VERNIEUWER



Ubisoft is een bijzondere ontwikkelaar. Ooit begonnen als kleine jongen met titels als Tonic Trouble en Monaco Grand Prix Racing Simulation heeft het bedrijf dankzij kassucces Rayman door de jaren kunnen blijven groeien en groeien.
Opvallend is dat Ubisoft als een van de weinige ontwikkelaars/uitgevers steeds weer in staat is te investeren in nieuwe IP's en daar erg succesvol mee is. Het bedrijf wist de Prince of Persia franchise opnieuw op de kaart te zetten, bouwde hardcore tactical sims als Rainbow Six en Ghost Recon uit tot grote namen, herdefinieerde stealth action met Splinter Cell, stak zijn nek uit met perslievelingetje Beyond Good & Evil, gaf het WO II genre een schop onder zijn reet met Brothers in Arms en verovert momenteel met Assassin's Creed de wereld.
In plaats van eindeloos te teren op successen uit het verleden, is Ubisoft een van de grote vernieuwers in deze industrie.

## RESPECT!

EndWar lijkt allesbehalve een traditionele RTS te worden, op één ding na; en dat is de manier waarop de verschillende troepen zich ten opzichte van elkaar weerhouden. Transporttroepen zijn goed tegen helikopters, helikopters zijn goed tegen tanks en tanks zijn weer goed tegen transporttroepen. Dit rock-paper-scissors principe werkt nog steeds en komt ook hier prima uit de verf.
Maar het is vooral de snelle, explosieve gameplay die, dankzij de revolutionaire stembesturing, de RTS voor het eerst op de console echt slim en goed neerzet. Het kan bijna niet anders of Ubisoft legt met EndWar een nieuwe blauwdruk voor een genre neer. Respect!

# SILENT HILL ORIGINS

**Een mistig stadje, verontrustende geluiden en vervormde gedrochten… dat kan maar één ding betekenen: je bent weer in Silent Hill beland. Volgende keer toch maar eens een ander reisbureau proberen. Alhoewel, Steven is niet vies van een potje griezelen.**

STEVEN GEEFT Z'N PSP HUISARREST

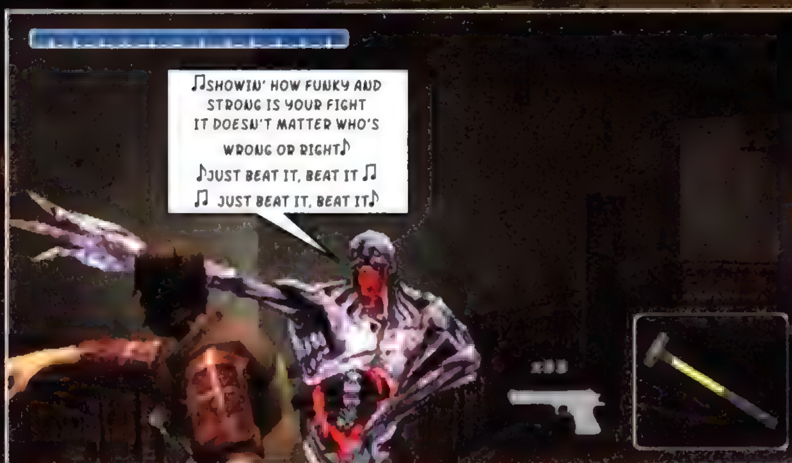
"GELUKKIG IS HET WINTER EN VROEG DONKER WANT DIT IS ABSOLUUT GEEN GAME OM MEE TE NEMEN OP EEN STRANDVAKANTIE."

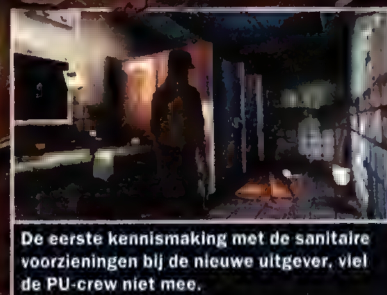
Silent Hill is niet alleen een van de grote namen binnen het survival horror genre (toegegeven, zoveel titels zijn er niet), het is ook een van de weinige gameseries die een geslaagde film heeft voortgebracht. Ik heb in ieder geval genoten van de scènes met het lostrekken van huiden en het kleine meisje dansend in het bloed dat uit een lijk regent.

Inderdaad, freaky shit, maar dat is nu eenmaal het stijltje dat de serie altijd heeft gekenmerkt. Vanaf het eerste moment dat ik met een zaklamp in mijn borstzak en een houten plank in mijn hand de donkere gangen van een school verkende, inmiddels vele jaren geleden, was duidelijk dat Silent Hill een eigen identiteit heeft.

Inmiddels zijn we vier delen verder, en krijgen we de kans om op de PSP dieper op de geschiedenis van het dorpje en diens verontrustende inwoners in te gaan.

Dit hebben we allemaal te danken aan een zekere Travis. Deze stoere trucker wil zijn lading zo snel mogelijk afleveren en kiest voor een shortcut door Silent Hill, wat uiteraard een grote fout blijkt te zijn. Binnen de kortste keren loop je met een verbrand kinderlijkje rond, wiens geest je regelmatig tegen zult komen, en word je opgejaagd door zusters zonder huid.





De eerste kennismaking met de sanitaire voorzieningen bij de nieuwe uitgever, viel de PU-crew niet mee.

SILENT HILL ORIGINS



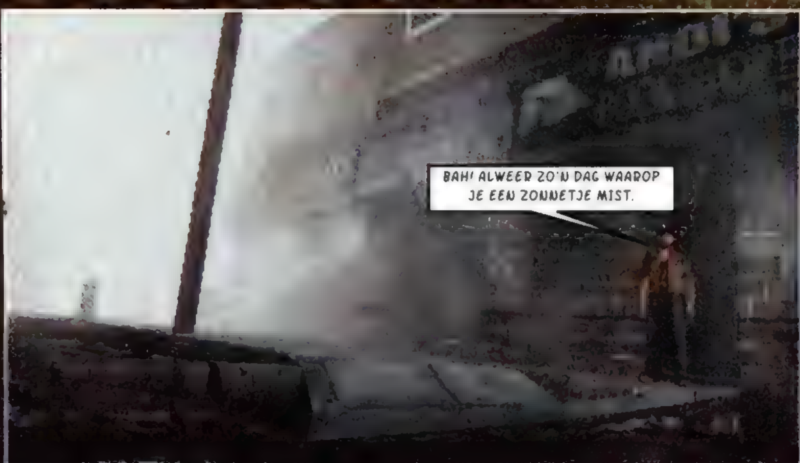
## KEURIG

Veel van de visuele kenmerken van Silent Hill zijn in volle glorie aanwezig in Origins en komen opvallend goed uit de verf op Sony's handheld. Ook Travis draagt, net als de vorige hoofdpersonen, graag een zaklamp in zijn borstzak. De character models zijn groot en zien er keurig uit. De straten zijn gevuld met de welbekende mist die het zicht flink beperkt. Het geluid van een storende radio is eveneens regelmatig te horen. En uiteraard is het typerende korrelige filter weer over het hele grafische zooitje geknald. Niet alleen visueel is Origins een echte Silent Hill game, de gameplay blijft ook trouw aan de voorgaande delen. De gevechten zijn redelijk simpel en laten jou op de knop rammen om met je vuisten, slagwapens of vuurwapen een of ander gedrocht uit te schakelen. Er wordt weinig strategie gevraagd en het grootste gevaar is dat de camera een vijand niet goed in beeld brengt en je bijna blind laat vechten.

## ADVENTURE

Maar het draait in Origins natuurlijk ook niet om de actie. Naast de drukkende sfeer moet deze griezelervaring het voornamelijk van de adventure elementen hebben. Dit omvat het standaard speurwerk naar een bepaald voorwerp om een doorgang te openen. Net zoals het geval was bij zijn voorgangers word je in dit nieuwste Silent Hill deel namelijk weer met vele gesloten deuren geconfronteerd. Je bent dus tijdens het wandelen door donkere gangen continu op de actieknop aan het drukken in de hoop op interactie met de omgeving.

Nee, verrassend is het allemaal niet wat Origins te bieden heeft, maar een oerdegelijke spelervaring biedt deze handheld horror wel degelijk!




### HUISARREST VOOR JE HANDHELD

Dit is de eerste keer dat je buiten de deur kunt griezelen met Silent Hill, maar zowel de ontwikkelaar als ik raden je dit af.

Origins begint met de boodschap dat de ervaring optimaal is in een donkere kamer met een hoofdtelefoon op je kop, en dat advies zou ik zeker aannemen.

Ik vermeld regelmatig bij games die het van een spannende sfeer moeten hebben dat het essentieel is om onder de juiste omstandigheden te spelen. Gelukkig is het winter en vroeg donker want dit is absoluut geen game om mee te nemen op een strandvakantie. Sterker nog, zo lang Origins in mijn PSP zit, heeft de handheld huisarrest.

### HALEN ALS

- Je niet snel bang bent.
- Je niet altijd wat nieuws hoeft.
- Je graag in het donker zit.

### CONCLUSIE

Er wordt geen enkele poging gedaan om de serie te vernieuwen maar daar is een handheld natuurlijk ook niet het geschikte platform voor. Het afleveren van een volwaardig Silent Hill deel op de PSP is al een hele prestatie op zich.


STEVEN

SCORE 77

Origins laat je minder lang griezelen dan zijn grote broers, maar met zijn respectabele tien uur gameplay hoeft de game zich niet te schamen.

SILENT HILL ORIGINS
PSP
CLIMAX / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

16+



# UNREAL TOURN

**Het kan: een pesthekel hebben aan een game en er toch heel blij van worden. J.J. gaat het bewijzen aan de hand van Unreal Tournament III. En nee, hij is niet schizofreen.**

J.J. SLUIT DE PC IN Z'N ARMEN

Het was een beetje een klodder spuug in het gezicht van de PC-community: Unreal Tournament III zou als eerste op de PlayStation 3 uitkomen. De shooter die vastgebrand zat in de PC's van miljoenen gamers, de shooter die mede debet was aan die heerlijke vete tussen Quake- en UT-fans; die shooter die als het ware op het kunststoffen lijfje van de PC geschreven was, ging als eerste naar een console! Welkom in het tijdperk van het grote geld.

## GERECHTIGHEID

Maar er bestaat nog iets als gerechtigheid. Het is allemaal niet bewust gebeurd, maar om een of andere reden krijgt Epic de game nog niet goed voor de PS3, dus werd ie uitgesteld. En omdat de PC-versie wel voor 99% af was en Midway ook wel eens wat centen binnen wilde zien komen, werd besloten de PC-versie dan toch als eerste te releasen. Het gejuich zal in vele kamers hoorbaar zijn geweest.

## GEARS OF TOURNAMENT

Iedereen weet dat ik geen diehard PC-gamer ben, zeker de laatste jaren niet meer, maar UT heeft een speciaal plekje in mijn hart. Op mijn laptop staat nog steeds de allereerste Unreal Tournament. Toen ik daarmee begon en 'headshot' hoorde, was ik verkocht. Het is gameplay zoals ik het graag zie: simpel, snel, hard en heavy.
Ik haatte de game af en toe vanwege de bots die je voortdurend dissen als je faalt ("you've been killed by a chick") maar hield intens van de actie.
Unreal Tournament III bouwt gelukkig voort op die fantastische erfenis. Het draait wederom om gespierde gasten (gelijkenis Gears of War is griezelig) en chicks, duistere cyber levels (gelijkenis Gears of War is griezelig), bekende modes als Deathmatch en Capture the Flag, en brute wapens als de mini-gun, rocketlauncher en de sniperrifle. Ook op dit laatste punt is de gelijkenis met Gears of War weer griezelig, maar ja, wat wil je ook als beide games door hetzelfde bedrijf gemaakt zijn.







## VOERTUIGEN

Als je de oude UT's vaak gespeeld hebt, zal veel je dus bekend voorkomen. Het game-mechaniek, de look & feel en de besturing zijn nog identiek. Wel ziet het er natuurlijk grafisch allemaal veel vetter uit (hoewel de nieuwe standaard van Crysis niet gehaald wordt).
Nieuw is wel het feit dat voertuigen een nog belangrijkere rol spelen dan in het vorige deel. Van hoverboards tot tanks en van een soort jeeps tot kleine vliegtuigjes... het staat, met name in de levels waarin je met teams vecht, allemaal voor je klaar. Nut hiervan is eigenlijk alleen dat je nu grotere levels kunt bestrijken, maar als ik dat wil, koop ik wel de laatste Battlefield of ga ik Warhawken. UT is voor mij uitgebalanceerde maps waarin zestien man elkaar helemaal aan gort kunnen knallen met handwapens.

## NEP EN OVERBODIG

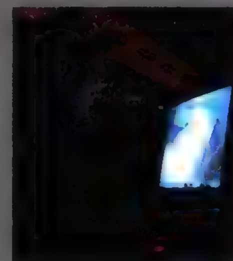
Nieuw is ook de singleplayer campaign. UT was altijd enkel knallen tegen bots of levende mensen, maar nu kun je ook een 'verhaal' afwerken.
Laat ik meteen stellen dat de campaign een potje nep is. Als je had verwacht dat je hier een shooter à la Gears of War met verhaal en al krijgt, heb je het goed mis. De campaign is niks anders dan een mix van de modes die je online kunt spelen (DM, TDM, CTF, TCTF, War-

### OPVALLENDE ZAKEN

- ▲ UT III is lastiger geworden. Vooral omdat er zich minder health in de levels bevindt. Zit je op 20 à 30 procent van je health dan heb je echt een serieus probleem.
- ▲ Vrijwel alle topspelers in Birmingham gaven aan dat de mini-gun het sterkste wapen was.
- ▲ De levels zijn niet allemaal even goed in balans. Sommige zijn gewoon te groot. Gelukkig zal de community vrij snel zelf bepalen welke map goed is en welke niet.
- ▲ Met maximaal 15 bots in beeld liep de game als een zonnetje.
- ▲ Er is meer humor dan voorheen dankzij lekkere nieuwe oneliners.
- ▲ Mutators weer aanwezig. Speel vooral Instant Gib.
- ▲ Dit gaat een hete eSportsgame worden!
- ▲ Minder dikke PC nodig dan bij Crysis.

### 'LAUKE' KAN HET NOG STEEDS!

Misschien zegt de naam Laurens 'Lauke' Pluijkmakers je niks, maar deze jongen is een fenomeen binnen het UT-circuit. Zo won hij in 2005 de WCG met dit spel en is hij ook een keer wereldkampioen geweest. Lauke was door Epic uitgenodigd om een showmatch te spelen tegen de winnaar van het allereerste UT III-toernooi. Tweehonderd Europese fragfanaten waren naar Birmingham afgereisd. Jongens die dankzij het toernooi ook meer mapkennis hadden dan Lauke. Tel daarbij op het feit dat Lauke niet al te veel meer speelt en de voedingsbodem voor een debacle was daar.
Het was daarom niet raar geweest als Lauke voor de eer bedankt had. Je wil toch geen kanonnenvoer zijn. Maar de man heeft ballen, kwam, zag en... overwon!!! En hoe, in een tien minuten durende 1 vs 1 match, was hij met 11-4 veel te sterk voor de winnaar van het toernooi! En om de asswhoop even goed in perspectief te zetten: Lauke speelde voornamelijk met de sniperrifle. HEADSHOTTT!!!



# AMENT III



"IK DENK ER ZELFS OVER OM EEN NIEUWE COMPUTER TE KOPEN OM DIT SPEL TE KUNNEN SPELEN."

### MONSTERLIJKE TOKO

Het reviewen van UT III vond plaats in Birmingham, een ietwat trieste stad vol oude industrie, maar ook in het bezit van een giga gamecafé. Maar liefst vierhonderd PC's stonden daar te snorren, plasma's all over the place, console-hoeken, lounge areas, meerdere bars, verschillende zalen en overal het beste van het beste materiaal. Kosten: bijna 3 miljoen euro. De eigenaar is een oud esporter die met zijn gewonnen geld iets nuttigs is gaan doen. Ik weet niet of ie er veel mee verdient (gamers zetten namelijk niks om, ze spelen alleen maar en drinken niet) maar een monsterlijke toko was het wel.





Zeer gewild in UT III is de 'hete spinazieballen' gun.

fare etc.) aaneengeregen door een flauw verhaal rond hoofdrolspeler Marcus Fenix, eeeh herstel, Reaper die door het alien ras de Necris wordt bedreigd.
Ik begrijp niks van die keuze. Je kunt bij Instant Action al die modes al min of meer spelen, met veel meer instelmogelijkheden. Waarom dit dan nog eens dunnetjes overdoen (met de nadruk op dunnetjes)? Oké, je kunt het in coöp doen, maar dat is ook online mogelijk in een team-based mode als TD. Nee, als je wilt weten wat het woord 'overbodig' inhoudt, moet je deze campaign eens spelen.

### SMULLEN

Ik speel UT III om te kunnen fraggen. En oh, oh, oh, wat kun je dat weer optimaal doen in dit spel. De A.I. van de bots is om van te smullen. Bij Skilled kon ik het nog winnen en dan komen er dus nog vier modes na! Ik denk er zelfs over om een nieuwe PC te kopen om dit spel te kunnen spelen. Want ja, UT hoort thuis op de PC met haar muis-toetsenbord-combi. Of zoals Lauke antwoordde toen ik zei dat ik UT 3 op de PS3 ging spelen: "ja, waarom zou je ook eens een game spelen waar je écht skills voor moet hebben...".




### UNREAL TOURNAMENT III






### HALEN ALS

- Je van de UT-club bent.
- Je een headshot bijna net zo geil vindt als sex.
- Je een bromvlieg met eetstokjes kunt pakken.

### CONCLUSIE

Die Campaign mode en die voertuigen hadden ze kunnen weglaten, maar de rest is weer ouderwets goed. Ik ga eens op mijn bankrekening kijken of er nog genoeg op staat voor een nieuwe PC.



J.J.

SCORE 87

De campaign ros je er in een uur of tien wel uit. De rest is voor de eeuwigheid.

UNREAL TOURNAMENT III
PC / PS3 / XBOX 360
EPIC / MIDWAY / CONTACT DATA
ONLINE: 32 SPELERS
PC - OUT NOW
PS3 / XBOX 360 - NNB

16+



# GUITAR HERO III:

**Als hij briljant gitaar had kunnen spelen, coke snoof, dertig jaar geleden leefde en geen PU-redacteur was, dan was hij absoluut rockster geworden, aldus Maarten. Onze man om Guitar Hero III te reviewen dus...**







Guitar Hero heeft huismoeders op hol gebracht en ongeboren rocksterren het levenslicht geschonken. De verwachtingen waren daarom hooggespannen voor dit derde deel.
Al snel is duidelijk dat Legends of Rock op dezelfde tour doorgaat als de fantastische vorige delen. Je kiest een rocker, start een band en begint aan een tournee. Na elk nummer krijg je een beoordeling in de vorm van een score en een aantal sterren. Als je de snaren een beetje weet te raken, speel je constant nieuwe nummers en locaties vrij.
Het spel kent feitelijk maar drie grote vernieuwingen. Ik neem ze met je door en beoordeel ze zoals Guitar Hero mij ook telkens beoordeelt.

## GIBSON LES PAUL

In 1952 hebben gitarist Les Paul en Gibson samen geschiedenis geschreven door de uit mahoniehout vervaardigde Gibson Les Paul gitaar op de markt te brengen. Het kenmerkende van deze massieve, zware gitaar is dat ie zo'n lange klankduur heeft.
Het is dan ook tof dat je in GH III speelt met een replica van de Gibson Les Paul! Het ding is zwaarder dan z'n voorganger en ziet er een stuk stoerder uit. De knoppen voelen ook veel minder als speelgoed aan. Daarnaast is het een ideaal ding om ergens mee naartoe te nemen, want je kunt de hals eraf klikken.
Als klap op de vuurpijl is deze zwarte, glimmende jongen draadloos! Het kan bijna niet beter. Vijf sterren voor de nieuwe gitaar!
★★★★★

## NIEUWE NUMMERS

Met deze gitaar ga je flink raggen, dus het komt goed uit dat ie een stukkie zwaarder is. Meer dan in de vorige delen stel je namelijk je armspieren op de proef. Want hoewel de nummers zeer divers zijn, ligt de nadruk bij veel songs op het herhaaldelijk rammen van dezelfde noten. Het lijkt meer een ritmeding te zijn geworden, met als nadeel dat je na een paar nummers lamme armen hebt.
De nummers zelf zijn afkomstig uit verschillende perioden met afwisselende tempo's en gevarieerde stijlen. Eigenlijk voor ieder wat wils. Hoewel de compilatie van deel twee me beter beviel, is er op de trackset weinig af te dingen.
Waar ik wél wat op aan te merken heb, is het feit dat amper de helft van de tracks gelicenseerd is. Oftewel: de helft van de songs wordt nagezongen door een of andere valse straatkat. Het moet toch mogelijk zijn om van alle nummers het origineel te gebruiken? Treurig, helemaal met de wetenschap dat de serie zich inmiddels in een volwassen stadium bevindt. Vooral hierom niet meer dan drie sterren voor de songs. ★★★

## (BOSS)BATTLES

De derde en grootste vernieuwing zit 'm in de toevoeging van bossbattles. Op sommige punten in het spel kom je ineens een held tegen (Tom Morello van Rage Against the Machine en Audioslave of Slash van Guns n' Roses) waarmee je de strijd aangaat in een ware soundclash. Zo'n bossbattle kenmerkt zich door power-ups. Je verdient ze door de noten goed te raken als er een power-up bij aangegeven staat.
Een voorbeeld is 'Lefty Hand' waarbij de instellingen van de tegenstander plotseling zijn aangepast voor linkshandigen; onbegonnen werk dus. Een ander pesterijtje is dat de moeilijkheidsgraad van de tegenstander ineens omhoog gaat nadat jij de desbetreffende power-up hebt geactiveerd door je gitaar een slinger te geven. Het is net Mario, maar dan met gitaren.


Ze heeft nog steeds last van een plankenkoortslip.

## DOWNLOADABLE PACKS

GH III heeft downloadbare content. The Interscope Soundtrack Pack bestaat uit nummers van Flyleaf, AFI en Marilyn Manson (zie screen). Activision heeft ons beloofd dat er deze maand nog drie packs aan zitten te komen met elk drie songs. Laten we hopen dat het op deze manier nog effe duurt voordat Guitar Hero IV komt en ze de koe niet gelijk helemaal leegtrekken.



# LEGENDS OF ROCK

**HALEN ALS**

- Je ernaar smacht om nieuwe nummers met je plastic gitaartje te spelen.
- Je ervan droomt om een rockster te zijn.
- Een echte Gibson te duur voor je is.

"HET GEEFT MIJ HET GEVOEL VAN EEN LICHTE VORM VAN UITMELKERIJ."

Degene die z'n rockmeter aan het eind van het nummer het laagst heeft staan, heeft verloren.
De battlemode is hetzelfde als de bossbattle, maar dan speel je tegen elkaar in plaats van tegen een bekende gitarist. Dat klinkt misschien leuk, maar voegt totaal niets toe. Bovendien begrijp ik niet waarom je door snaren kapot te knippen, een gitaar linkshandig in te stellen en het niveau van je tegenstander op te schroeven een gitaar battle wint. Volgens mij hoor je te 'winnen' als je gewoon beter je partij speelt. En daar heeft een Mario-achtig power-up systeem geen reet mee te maken. Slechts één ster voor deze vage mode... ★

HET IS MIJ TE HEFTIG ALLEMAAL. GEEF MIJ MAAR BLOKFLUIT HERO.

## EEN UITBREIDING

Als je dit zo leest, zul je tot de conclusie komen dat ik niet zo enthousiast ben als ik had gehoopt. Ik heb wel een idee waar dat door komt. Guitar Hero I en II zijn ontwikkeld door Harmonix maar toen EA een zak duiten op tafel gooide, ging dat talentvolle team met Rockband aan de slag.
Nu heeft Neversoft zich ontfermd over Guitar Hero III. Maar zij begrijpen de beleving niet, durven geen vernieuwingen te brengen of mógen misschien niet te veel sleutelen aan het merk. Ik weet niet wat het is, maar dit hele spel voelt aan als een uitbreiding.
Het is goed dat de PlayStation 3, de Xbox 360, de PlayStation 2 én zelfs de Wii bezitters kunnen rocken met hetzelfde spel, maar de game zelf is in mijn ogen wat magertjes. Er is te makkelijk over gedacht en 't geeft mij het gevoel van een lichte vorm van uitmelkerij.

## JIJ ALS ROCKSTER

Ik heb er wel eens over nagedacht hoe je deze game nog aantrekkelijker zou kunnen maken. Wat dacht je er bijvoorbeeld van om je eigen rockster te maken? Een beetje character building zou niet verkeerd zijn, want ik speel nu nog steeds met een of andere gare karikatuur waar ik totaal geen affiniteit mee heb.
Het zou online ook best cool zijn om te battlen met je eigen rockster. Met het geld dat je verdient zou je bijvoorbeeld nieuwe kleren, een nieuwe tourbus of iets anders kunnen kopen.
Neversoft heeft werkelijk niets veranderd aan de hele carrière mode, behalve dat je 't nu in co-op kunt spelen, maar dan weer niet online...

## ROCKBAND

Hoewel het spel in de eerste week van de verkoop in Amerika alle records van Activision-titels heeft gebroken, voel ik dat ik wel even klaar ben met Guitar Hero en stiekem verlang naar Rockband waarin ik de keuze krijg om gitaar te spelen in een microfoon te blèren of te drummen. Wauw!



Toen bij een vorig optreden het publiek bierflesjes ging gooien, kon hij nog net op tijd schuilen achter z'n microfoonstandaard.



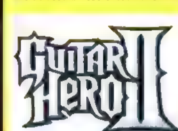
Omdat zelfs z'n kont gitzwart was, stond hij ook wel bekend als git-aars.

## GUITAR FREAKS

Guitar Hero is een enorm succes maar echt origineel is de game niet. Toen ik vorige maand bij het Capcom event in Londen een Arcade van vier verdiepingen instapte, kwam ik tot mijn verbazing Guitar Freaks tegen! Precies dezelfde formule als Guitar Hero, maar dan van Konami en afkomstig uit... 1998!



**GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**






## CONCLUSIE

Ik heb niet helemaal gekregen waar ik op had gehoopt, maar toch is Guitar Hero III een tof spel! Wie wil er nu niet de rockster spelen?



MAARTEN

SCORE 77

Het duurt een eeuwigheid voordat je 'm op Expert uit hebt.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii
NEVERSOFT / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



# SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

JAN JAAGT OP BUITENAARDS TUIG

**Volgens Jan was Supreme Commander misschien wel de beste RTS van 2007. Vandaar dat ie ons smeekte om de add-on Forged Alliance op een hele pagina te mogen doen. Nou ja, wij zijn ook de beroerdste niet...**

Soms gaan dingen niet helemaal volgens plan. Zo hadden Gas Powered Games en THQ verwacht dat ze veel meer exemplaren zouden verkopen van hun intergalactisch strategisch epos Supreme Commander (SC), maar viel dat, ondanks de mooie cijfers in de media, nogal tegen. Bij deze ook meteen een 'dankwoord' aan alle illegale downloaders; die moeten vooral zo doorgaan, dan zijn er over een paar jaar helemaal geen PC games meer.
Hoe dan ook; de game had een beter lot verdiend, maar misschien dat Forged Alliance voor een 'revival' van Supreme Commander kan zorgen.


Na het vertrek van Karl Noten deden ook de kleintjes weer met gerust hart mee aan Seraphim in Beweging.

## DREIGING

Degenen die de singleplayer campagne met een van drie strijdende partijen uit het origineel uitspeelden, werden, na de credits (!), getrakteerd op een hint over een nieuwe op handen zijnde dreiging. We begrepen dus al dat het SC boek nog niet gesloten was. Die dreiging wordt in Forged Alliance nu tot realiteit, wanneer een buitenaards ras genaamd de Seraphim de boel op stelten komt zetten. Alsof je nog niet genoeg aan je kop had...

"DE OVERWELDIGENDE, MASSALE GEVECHTEN KRIJG JE HIER DUS METEEN GILLEND VOOR JE KIEZEN."

## OVERWELDIGEND

Geen gedoe met langzaam in de game komen of een oplopende techtree, niets daarvan, je valt direct met je neus in de strategische boter!
Je hebt namelijk van begin af aan de beschikking over al je geavanceerde en experimentele units (net als de vijand uiteraard). Dat levert bizar grote, epische gevechten op die zo zwaar doordreunden door de speakers dat mijn overburen dachten dat ik Call of Duty 4 aan het spelen was.







De overweldigende, massale gevechten die zich in SC enkel in skirmish of multiplayer dan wel in de latere missies aandienden, krijg je hier dus meteen gillend voor je kiezen. Heerlijk!
Je kunt in singleplayer overigens niet met de Seraphim spelen; het ras is alleen in skirmish/multiplayer beschikbaar, en da's wel een beetje jammer. Daarbij vind ik de Seraphim net iets te sterk. Vooral hun luchtunits zijn een 'pain in the ass' die voor heel veel schade zorgen.

## AANGESCHERPT

SC kende al behoorlijk pittige systeemeisen maar FA gaat daar nog eens overheen. Dat is wel even slikken maar in ruil daarvoor ziet de game er stukken mooier uit. Texturen, belichting, polygonen, glimmende effectjes... als je over een high-end systeem beschikt, lijkt het bijna alsof je een geheel andere game aan het spelen bent.
Zeer te spreken ben ik over de interface en de besturing die aangescherpt is. Je hebt beter zicht op de actie zelf, je kunt profielen voor units aanmaken om zo sneller orders te geven, en de info op het scherm is meer "to the point".
Maar vergis je niet: Supreme Commander: Forged Alliance is en blijft een complexe en intense RTS.


Het staatshoofd van het tropische eiland riep na de alien invasie gelijk de kokosnoodtoestand uit.

### OVER ADD-ONS GESPROKEN...

Een andere toffe add-on van THQ is Company of Heroes: Opposing Fronts. Hierin speel je met een Panzer Elite troepenmacht aan de kant van de Duitsers of met de zogenaamde British 2nd Army.
Het levert gevechten op die zijn weerga niet kennen, al moet ik er wel meteen bij zeggen dat deze uitbreiding echt alleen geschikt is voor CoH veteranen... Maar dat geldt eigenlijk ook voor Forged Alliance; beide add-ons gaan er min of meer vanuit dat je het origineel gespeeld hebt.



### HALEN ALS

- Je meer van die fantastische Supreme Commander gameplay wilt
- Je niet gelooft in de inburgering van aliens
- Je Gas Powered Games graag een hart onder de riem steekt

### CONCLUSIE

Forged Alliance is een attractieve add-on voor een van de beste strategiespellen van 2007. De vernieuwde interface zorgt bovendien voor beter gestroomlijnde battles temidden van de aangename chaos.


JAN

SCORE 82

De zes nieuwe singleplayer missies houden je zeker zo'n tien uur zoet. En dan zijn er natuurlijk nog de multiplayer en skirmish modes.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE
PC
GAS POWERED GAMES / THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
12+



# ENDLESS OCEAN

**Wat zou jij doen als je ver weg van de beschaving op een boot zit met een mooie meid in hotpants? Jurjen weet het wel! Duiken, natuurlijk. Er moet toch iemand zijn die het verzamelboek met zo'n tweehonderdveertig zeedieren compleet maakt?**




**"JE HART KRIJGT MEER RUIMTE OM TE KLOPPEN EN JE KIJKT JE OGEN UIT."**

Op het dek ziet alles er beroerd en houterig uit (ja, zelfs die chick in hotpants) maar eenmaal onderwater is Endless Ocean als het spelen van de nieuwste Mario of snorkelen in de Rode Zee. Je hart krijgt meer ruimte om te kloppen en je kijkt je ogen uit.
Kleuren, lichtval en texturen kloppen allemaal, zodat je je helemaal onderwater waant. En dan is het dus echt een bijzondere ervaring als je ineens daar, onder je door, een pijlstaartrog ziet zwemmen. Je wordt er stil van.

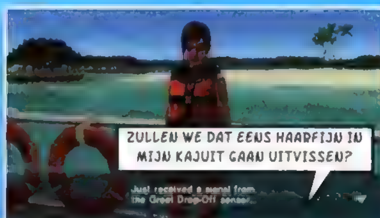
De zee zit vol met dit soort bijzondere, echt bestaande wezens. Aan jou de taak om ze te vinden en ze te aaien of te voeren. Want pas als je er contact mee hebt gemaakt, verschijnen naam en plaatje in het verzamelboek.

## OPETEN

Uiterlijkheden en bewegingen van de zeewezens zijn levensecht maar hun gedrag is dat niet. Ze zwemmen doelloos rond of hangen gedrogeerd op de zeebodem, waardoor ze me wel eens aan de stagelopers op onze redactie deden denken.
Nu mochten we natuurlijk ook niet verwachten dat Nintendo in deze virtuele oceaan een compleet ecosysteem in elkaar had gefrummeld, want dan zou er al snel nog maar weinig te ontdekken zijn.
Het belangrijkste kenmerk van vissen is namelijk dat ze elkaar opeten, en de enige manier om de schade een beetje te herstellen zou neerkomen op een zee vol neukende vissen, en dat is ook geen gezicht.
Daarom dus: geen realistisch gedrag. Vissen lusten geen vis, en je kunt zonder gevaar de haaien aaien.

## RUBBERSTROEVE ANUS

Terwijl ik me voorbereid op een volgende frisse duik in dit adembenemende avontuur, vraag ik mij wel af wat de gemiddelde PU-lezer in deze zee heeft te zoeken. Weinig, vrees ik. Het is namelijk niet mogelijk de vinnen van walvissen te hakken of een nietsvermoedende dolfijn een staaf dynamiet in de rubberstroeve anus te drukken.
Endless Ocean nodigt vriendelijk uit om alle tijd te nemen voor het verkennen van de oceaan en je te verwonderen over alles wat daarin leeft. Het werkt ontspannend.
De voornaamste uitdaging is het vinden van alle vissen (alsmede pelikanen, zeeleeuwen, pinguïns en andere randverschijnselen) maar om hierin te kunnen slagen, moet je wel af en toe een zijmissie voltooien.

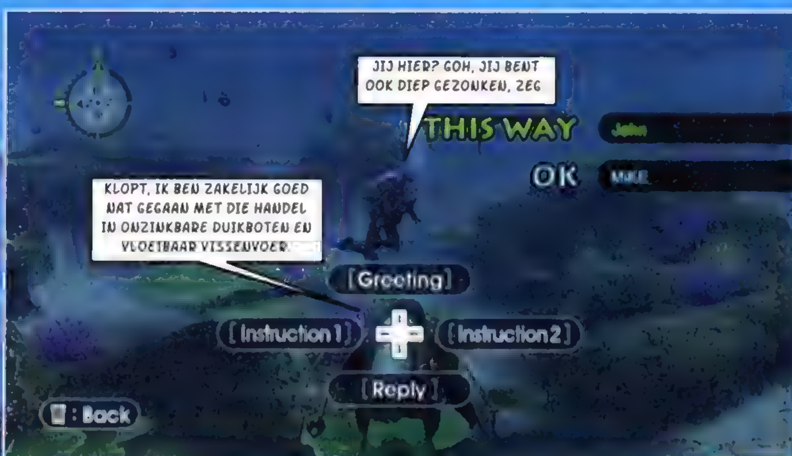



## AANDACHT

De zijmissies komen binnen via het mobieltje in de kajuit en betreffen dingen als het rondleiden van toeristen, het fotograferen van bepaalde dieren en het duiken naar schatten. Beloningen zijn bijvoorbeeld een fluitje, een camera, betere uitrusting, een lamp of walvisbewegingsverklikkers.
Stiekem is er dus toch sprake van een subtiel soort spelopbouw, welke gaandeweg het avontuur een wat verhalende vorm krijgt.
Het evenwicht tussen het gevoel je eigen avontuur te scheppen en de knap gedoseerde sturing van aandacht en beleving is subliem, net als de daadwerkelijk ontspannende werking van dit 'spel'.

ENDLESS OCEAN




## NINTENDOLPHIN

Als je een dolfijn uit een ondiep stuk water hebt gered, wordt hij je vriend en kun je hem kunstjes leren en met hem naar schatten duiken. Je leert hem de tricks door aanrakingen en bewegingen met de Wii-remote. Er zijn drie van dit soort vriendjes te verzamelen.




### HALEN ALS

- Je een natuurliefhebber bent.
- Je wel wat ontspanning kunt gebruiken.
- Je graag nieuwe dingen ontdekt.




## BESTURING

De besturing (met enkel de afstandsbediening) is zeer eenvoudig: je drukt op B om vooruit te zwemmen en wijst met de cursor een richting aan. Na een druk op de minknop blijft je duiker automatisch zwemmen, zodat je alleen nog maar hoeft te wijzen. Dingen aanraken enzo gaat allemaal met de A-knop.

## CONCLUSIE

Er is dus blijkbaar toch geen angst of geweld nodig om spelers urenlang te boeien. Een revolutionair stuk software dat heerlijk ontspannend werkt.


JURJEN

SCORE **88**

Na elf uur met open mond spelen, verscheen opeens de aftiteling. Huh? Gelukkig bleek er ook daarna nog heel wat in de oceaan verstopt te zitten.

ENDLESS OCEAN
Wii
ARIKA / NINTENDO
1 - 2 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW
3+



# GEARS OF WAR

**Het Xbox 360 meesterwerk Gears of War komt een jaar later dan toch naar de PC. Jan poetste zijn kettingzaag-gun nog een keer op... maar toen kreeg hij opeens een mailtje van J.J...**


JAN KRIJGT EEN MAILTJE




EFFE WACHTEN BRUMAK, ER LIGT HIER EEN LIEVEHEERSBEESTJE OP Z'N RUG. DIE MOET IK EERST EVEN REANIMEREN.

LEKKER! IK HAD NET JEUK DAAR!

**Van:** J.J. [mailto: j.j.@pu.nl]
**Verzonden:** vrijdag 30 november 2007 12:06
**Aan:** Jan [mailto: jan@pu.nl]
**Onderwerp:** Gears of War

"Beste Jan, tot nu toe heb ik je altijd als een goede vriend en verstandig mens beschouwd. Oké, je hebt een andere smaak en bent een PC-boy, maar daar kan ik mee leven. Alleen heb je onze relatie nu toch ietwat geschaad.
Ik had namelijk steun verwacht inzake Gears of War op de PC. Dat de game tof is, zie ik ook wel, maar je gaat gewoon helemaal voorbij aan het feit dat Microsoft hier de fanatieke Xbox 360 bezitter tot op het bot mee beledigt.

GoW is de koning van de Xbox 360. Een game waarvoor we met z'n allen een Xbox 360 hebben gekocht. Het is nog steeds het mooiste wat deze console heeft getoond. Halo 3, tof spel, maar GoW is de shit. En nu komt er een jaar na dato een versie waarin die PC-nerds niet alleen vijf extra levels krijgen, maar ook nog eens met die immense Brumak kunnen matten! Hoe oneerlijk is dat?

En Microsoft gaat verder. Online spelen op de PC via Xbox Live is gratis! Ja, hoor ik je zeggen; op de PC online gaan is altijd al gratis, maar dat maakt het alleen maar erger. Waarom gunt Microsoft dat genot aan mensen die geen 360 willen kopen, en ons niet? En je weet gewoon: hoe hard je dat misschien ook zal ontkennen, dat die vijf levels over een half jaar downloadable zullen zijn via Xbox Live. Tegen betaling. Terwijl PC games al goedkoper zijn dan Xbox 360 spellen!

Ik begrijp best dat mister Gates Games for Windows wil promoten, maar doe dat dan niet ten koste van de Xbox 360. Maak een nieuwe shooter. Epic kan dat prima.
Maar ja, dit kost minder geld, en je weet dat al die GoW fans toch die PC-versie gaan spelen omdat ze die Brumak willen killen. En ik ben zo'n trieste gast. Om me dan waarschijnlijk over een half jaar weer genaaid te voelen als je de levels alsnog kunt downloaden."
Grz, J.J.

**Van:** Jan [mailto: jan@pu.nl]
**Verzonden:** vrijdag 30 november 2007 13:23
**Aan:** J.J. [mailto: j.j.@pu.nl]
**Onderwerp:** Re: Gears of War

"Beste J.J., je reactie is als die van een klein kind dat zich misdeeld voelt. Ten eerste ben ik niet alleen een PC-boy, ik speel op alle platformen. Maar inderdaad, ik draag het PC platform nog steeds een warm hart toe en dus ben ik erg bij met Gears of War voor de PC.

Ik begrijp de commotie gewoon niet. Resident Evil 4 verscheen eerst voor de GameCube maar de PS2 en de Wii versie, die veel later verschenen, kenden ook extra content. Stond de GameCube-achterban toen te jammeren? Nee, ze applaudisseerden voor de overzettingen en de tijdloze gouden gameplay die Capcom opnieuw bracht. Zo is het ook met Gears of War.

We hebben hier te maken met een van de beste third-person shooters ooit gemaakt. Met prachtige graphics, een prima besturing (zowel met muis en toetsenbord als met een Xbox 360 controller voor Windows) en vooral, inderdaad, extra content.
Kortom: de PC gamers krijgen nu een spel waar jij vorig jaar nog joelend voor op de tafel danste, alleen dan in een betere uitvoering. Met vijf nieuwe levels die bijna een complete act vormen, een beestachtig levelboss gevecht (letterlijk), extra multiplayer content en een editor waar we nog lang van gaan genieten.

Toch heb ik wel een paar kleine puntjes van kritiek. Ten eerste: waarom moest het zo lang duren alvorens de PC versie het licht zag? Dat moet toch sneller kunnen!
En ten tweede: er had meer met het verhaal gedaan kunnen worden, want dat blijft, ondanks de vijf nieuwe missies, een beetje rammelen.
Neemt niet weg dat de gameplay van GoW nog altijd fier overeind staat en er nog nooit beter uit heeft gezien.
Groet, Jan

**"IK BEGRIJP BEST DAT MISTER GATES GAMES FOR WINDOWS WIL PROMOTEN, MAAR DOE DAT DAN NIET TEN KOSTE VAN DE XBOX 360."**



## CONCLUSIE

Gears of War is misschien wel de beste console overzetting naar PC ever, en daarmee een van de vetste shooters die je ooit zult spelen...


JAN

SCORE 89

De singleplayer behelst een slordige twaalf uur aangenaam van knallenstein en met de multiplayer ben je nog wel honderd keer langer zoet.

GEARS OF WAR
PC
EPIC GAMES / MICROSOFT
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
18+






GEARS OF WAR







HALEN ALS

# SEGA'S GORE

JURJEN SCHIJT ZEVEN KLEUREN

**Jurjen deed na het uitspelen van Super Mario Galaxy zo overdreven vrolijk, dat het ons een goed idee leek hem eens wat gore games te laten testen in een griezelig landhuis. Sinds hij daar The Club, Viking en Condemned 2 heeft gezien, is Jurjen inderdaad een stuk minder blijmoedig en kijkt hij bijna elke minuut even schichtig over zijn schouder. Opzet geslaagd dus, wat ons betreft.**



"Nou, ik vind ze wel aardig", antwoord ik in alle eerlijkheid aan Lord Segar, als hij vraagt wat ik van de spellen vind.
Mijn gastheer slaat met zijn vlakke hand hard op de eiken tafel tussen ons. Ik probeer mijn schrik te verbergen en ga even verzitten.
Zijn zwarte oogjes glimmen. "Wel aardig! Natuurlijk! Wel aardig, ja, precies! Dat is nou precies wat ik van jou vind." Hij lacht kakelend, tot hij nog eens met zijn hand op tafel slaat en mij zwijgend aanstaart.

Ik laat mijn blik zakken naar de hand die voor me op tafel ligt. De hand is bijna doorzichtig wit, mager en pezig, maar ziet er toch erg sterk uit.
Ik slik en vertel hem dat ik maar eens moet gaan.



## GROMMEND HOESTEN

Als ik opsta om de tas van mijn kamer op de tweede etage van het landhuis te halen, staat Lord Segar plots vlak naast mij. Hij heeft zijn hand op mijn bovenarm gelegd.
"Ja, dat vind ik ook." Weer dat kakelende lachje. Zijn adem ruikt precies als de tapijten in het landhuis. Het is niet de geur van iets dat leeft.
"Jij moest inderdaad maar eens gaan. Dan kun je beginnen aan dat verslag van je. Daar kun je hopelijk wel iets van maken, iets wat meer dan aardig is? Een jonge schrijver als jij is vast heel creatief, ja?"
"Ja, dat komt wel goed hoor, geen zorgen", hoor ik me haastig zeggen, met overslaande stem.
Zijn lach gaat dit keer over in een grommend hoesten.

## LIJKEN

Een dag eerder arriveerde ik op het landgoed van The Elvetham, een kasteelachtig landhuis op het Engelse platteland. Een landhuis met een rijke, zij het nogal bloederige geschiedenis.

### THE CLUB (XBOX 360 / PS3)

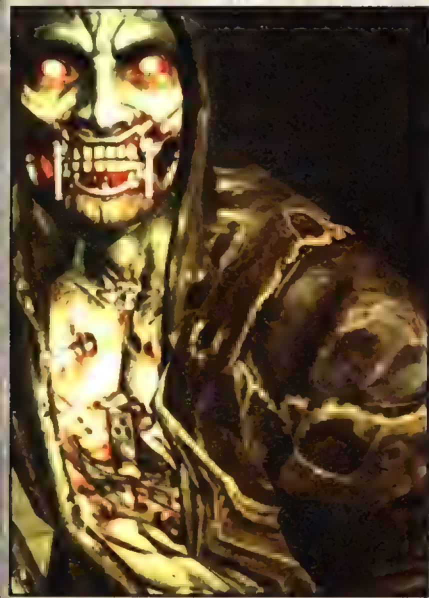
Dit ren-en-schietspel nodigt uit de lineaire routes keer op keer te spelen om zo de knelpunten op te slaan in je hoofd, zoals je dat normaal gesproken in een racegame doet. Zo werk je in sessies van telkens een minuut of drie tegelijk aan je kennis van het level en je schietvaardigheid om er steeds doeltreffender doorheen te racen.
Doel is het verbeteren van je score, waarbij vooral het snel achter elkaar doden van vijanden veel oplevert, omdat je daardoor voorkomt dat de combo-teller begint 'leeg te bloeden'.





Net als in Mario Kart en Street Fighter II is de keuze van je personage van groot belang, want het maakt nogal wat verschil of je met de snelle maar iele Japanner Kuro of een lompe maar beresterke Rus aan de race begint.
Het spel grijpt qua uitdaging niet alleen terug op racespellen maar ook op het soort verhalloze schietspellen dat in de begintijd van het fenomeen videogame erg populair was. Goed bedacht!

# GAMES EVENT



Rond het jaar 1900 werd het huis betrokken door een groep aristocraten die onder de naam "The Club" armen en opgekochte gevangen tot de dood lieten strijden op het binnenhof, aan de kant waar zich nu de eetzaal bevindt. Deze barbaarse vorm van entertainment konden ze enkele jaren ongemerkt voortzetten, tot een politie-inspecteur de lijken ontdekte in de voormalige crypte van het huis, een kleine kamer onderaan een stenen trap. Het is in deze kamer waar mijn gastheer mij de videogame Condemned 2: Bloodshot demonstreert.

## STALEN BUIS

Anders dan ik verwachtte is het erg warm in de kamer. Het lage plafond geeft een opgesloten gevoel.

Lord Segar laat zijn personage, een politie-inspecteur, in een liftschacht vallen. Hij pakt een stalen buis van de vloer en gaat op zoek naar de andere agenten.

Zijn zaklamp werpt een bleek licht op de door vocht verweerde muren. In de verte rent iets voorbij. Was het een mens? Een dier?

Het volgende moment verschijnt een grotesk, halfmenselijk wezen dat met zijn stalen vuisten in het gezicht van de inspecteur beukt. Het volume staat zo hard dat ik het niet kan helpen ervan te schrikken.



Lord Segar slaat terug. De hol dreunende klappen met de stalen buis komen hard aan. Hij breekt de nek van zijn grommende belager en blijft slaan, ook na de laatste stuiptrekkingen.

Kakelend roept hij: "Is het niet interessant? Is het niet interessant, jonge schrijver?"

## BLOEDSPOOR

Net als in de voorganger (Condemned 1 dus) wordt voor de moordpartijen weer creatief gebruik gemaakt van allerhande huis-tuin-en-keuken-gereedschappen. Dit keer is het ook mogelijk om tegenstanders tegen of door omgevingsobjecten te smijten.

In een volgende scène treffen we een dode agent in een kelder met een laag plafond. Hier begint het recherchewerk. Door in te zoomen op aandachttrekkende onderdelen en hierover vragen te beantwoorden, verzamel je bewijsmateriaal en reconstrueer je de misdaad.

Lord Segar gebruikt een UV-lamp om een bloedspoor naar de andere kamer te ontdekken. Er zitten handafdrukken tussen.

"Zie je dat, schrijver? Handafdrukken! Dat betekent dat hij niet op slag dood was! Vergeet je dat niet te melden in je verslag? Dat hij niet op slag dood was? Soms komt de dood wat later, begrijp je? Maar ontlopen kun je hem niet!"

## VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Op drie behoorlijk forse eilanden ben jij vrij om te gaan waar je wilt om te doen wat je wilt. Dus, ja, je kunt in je eentje die patrouille van orc-achtige tegenstanders aanvallen, maar dat ga je dus nooit overleven. Een goed gevecht begint met een speur-en-verzameltocht. Door met je potige Viking op zoek te gaan naar hanteerbare missies, kun je manschappen bevrijden en ontgrendel je nieuwe vaardigheden en speciale tokens, waarmee je bijvoorbeeld ook luchtondersteuning van draken kan inzetten.



Zo verzamel je een steeds groter en sterker leger om je heen, en voor je het weet beschik je over genoeg mankracht om zo'n patrouille te kunnen verslaan. Gaandeweg het avontuur blijft je leger groeien en worden de gevechten steeds massaler, culminerend in zes enorme veldslagen die duidelijk zijn geïnspireerd door de heftigste vechtscènes uit de Lord of the Rings films.

In de vroege versie die ik mocht bekijken (spelen was verboden) waren deze interessante ideeën en spelelementen al aardig, maar nog niet geweldig, uitgewerkt. Toch een veelbelovend spel!



## CONCLUSIE

Mijn bezoek aan The Elvetham was boeiend, maar dat kwam niet zozeer door de drie gedemonstreerde spellen.

Eigenlijk is **Viking** de enige game van de drie die ik graag zou spelen. Ik houd wel van die massale veldslagen, en het gevoel deel uit te maken van een steeds groter en machtiger leger is intrigerend.

**Condemned 2** levert veel sfeer, een zeer wrange, lugubere sfeer, maar speltechnisch is voor mij alleen het onderzoeksgedeelte interessant. En zelfs dat lijkt snel te gaan vervelen. De twee speelstijlen (als een wilde om je heen slaan en hakken om alles en iedereen te doden, om vervolgens heel kalm en rustig een lijk te gaan onderzoeken) botsen ook nogal, waardoor het geheel een geforceerde en weinig logische indruk maakt.

**The Club** is een lovenswaardige en moedige poging eens werkelijk iets nieuws naar het overbevolkte shooter genre te brengen. De wat archaïsche uitdagingen om de snelste tijd en hoogste score te halen zijn kundig en overtuigend verpakt in een stoer en modern jasje. Ik ben er dan ook van overtuigd dat The Club zijn liefhebbers zal krijgen, maar het spel kon mij persoonlijk niet zo raken.

## RELEASE

Alle drie de games moeten in het eerste kwartaal van 2008 uitkomen, zowel voor de Xbox 360 als de PS3. The Club verschijnt ook op PC.

# TABULA RASA

**Age of Conan, The Wrath of the Lich King, Warhammer Online, Guild Wars 2, allemaal grote namen op MMORPG gebied die één ding met elkaar gemeen hebben: ze verschijnen pas in 2008. Dat geeft Tabula Rasa mooi de kans om alvast een voorsprong te nemen op deze geduchte concurrenten.**

'Tabula Rasa' betekent in het Latijn 'onbeschreven blad' waarmee de ontwikkelaar doelt op de situatie waarin de mensheid belandt als deze bijna wordt uitgeroeid door een buitenaardse invasiemacht.
We staan aan een nieuw begin. Gelukkig blijken wij zelf ook over buitenaardse technologie te beschikken en belanden we als gevolg van het gebruik van hightech transportatiepoorten in een intergalactische strijd, ver bij onze geliefde Aarde vandaan.
Als slagroom op de taart blijkt in de overgebleven mensen ook nog eens een sluimerende bovennatuurlijke kracht te schuilen die hen in staat stelt weerstand te bieden aan 'The Bane'.

(Door: MartynatOr) **Die werkt vast in een bar als cocktailmixer.**

STEVEN ZOEKT DE BALANS

> "ALS ACTIESPEL SCHIET DE GAME TEKORT, MAAR ALS MMORPG KOMT TABULA RASA ER PRIMA VANAF."

## BALANS

Een interessante vraag die Tabula Rasa oproept, is waar de behoefte van de MMO gamer tegenwoordig ligt. Veel genres zijn er bij gebaat om elementen van MMO's over te nemen, en veel MMO's zijn overduidelijk onderhevig geweest aan invloeden van buiten het RPG genre. De vraag is echter waar de perfecte balans ligt. Wil een fanatieke MMO gamer wel snelle handelingen verrichten tijdens het spelen, en heeft een shooter liefhebber wel zin om met een skill tree in de weer te gaan?
In het onlangs verschenen Hellgate: London is veel actie te vinden, naast een diepe RPG opzet. Het MMO aspect is echter tot een minimum beperkt door geen grote open wereld te bieden, waardoor de besturing opvallend strak is.
Tabula Rasa daarentegen biedt wel toegang tot een grote aaneengesloten wereld, en dat brengt een aantal kleine problemen met zich mee wat betreft de directheid van de besturing. Online in één grote open wereld rondlopen vraagt namelijk nogal wat van zowel je verbinding als je systeem.

### HALEN ALS

- Je al tijden zit te wachten op een actie MMORPG in een scifi setting.
- Je posters van Lord British aan je muur hebt hangen.
- Je soms nog een bezoekje aan Britannia brengt.



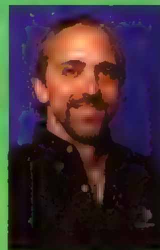

## MEER RPG

Je hebt de beschikking over zowel wapens als speciale skills, beide gekoppeld aan de muisknoppen. Met keybindings schakel je tussen de wapens en skills in jouw bezit. Je maakt tijdens het vechten gebruik van een crosshair, dus in feite is het de standaard FPS besturing maar dan vanuit een third-person view.
In deze opzet schuilt het probleem waar ik het over had, want de besturing en interactie met de omgeving voelt gewoon aan als de gemiddelde MMO. Daarmee wil ik zeggen dat de besturing een beetje houterig is en zich niet heel goed leent voor snelle shootouts.
Nu ben ik wel degelijk liefhebber van de combinatie actie - MMORPG elementen, maar op dat gebied moet Tabula Rasa zijn meerdere erkennen in een game als Hellgate: London.


(Door: **baas002**) **Poepen zonder zwaartekracht is moeilijker dan je dacht.**

### RICHARD GARRIOTT

Het is tegenwoordig hartstikke hip om duidelijk te maken welk genie verantwoordelijk is voor een game door diens naam in de titel te verwerken. Sid Meyer's Civilization, Clive Barker's Jericho, Tom Clancy's EndWar enz. En deze review gaat uiteraard over Richard Garriott's Tabula Rasa.
Heel mooi allemaal, maar tenzij je een fanatieke PC gamer bent met een voorliefde voor RPG's, heb je waarschijnlijk geen idee wie deze kerel is. Hij heeft de succesvolle Ultima reeks op zijn naam staan, dat na elf offline delen een van de pioniers was op het gebied van MMORPG's. De megalomaan Garriott is zelf als Lord British in deze games te vinden.






Gelukkig kan ik ook prima overweg met de ietwat stroeve feel van de gemiddelde MMO, maar als je geïnteresseerd bent in Tabula Rasa om de actie en shooter invloeden, verwijs ik je nogmaals door naar Hellgate: London.
Vind je het echter belangrijker dat de quests – die je veelal in standaard MMO stijl een voorwerp laten zoeken of vijand verslaan – in één grote open wereld plaatsvinden, dan moet je wel bij Tabula Rasa zijn.
Dit is sowieso meer een game voor de RPG liefhebber, want uiteindelijk komt het behalen van het maximale level neer op stevig doorgrinden met behulp van quests. De RPG liefhebber in kwestie moet dan natuurlijk niet vies zijn van een beetje richten en knallen.







Daar waar Hellgate: London een echte mix van actie en MMORPG gameplay is, blijft Tabula Rasa ondanks de shooter ambities toch voornamelijk trouw aan de inmiddels oude vertrouwde MMO blauwdruk. Als actiespel schiet de game dan ook tekort, maar als MMORPG komt Tabula Rasa er prima vanaf.


STEVEN

SCORE **78**

Tja, het is een MMORPG dus ik zou tot de zomer maar even geen afspraken maken.

TABULA RASA
PC
NC SOFT
MMO
OUT NOW
16+



# BEOWULF

**De film Beowulf is ten tijde van het schrijven van deze review nog niet op het grote scherm te vinden. Maar als het goed is, hoort deze game je enthousiast te maken voor de film waar ie op is gebaseerd. En Steven, heb je al een kaartje voor de première gereserveerd?**

STEVEN ZIET Z'N ANGST BEWAARHEID

In mijn preview van Beowulf, die wegens ruimtegebrek nooit geplaatst is, citeerde ik het klassieke schrift, dat het verhaal vertelt van de heldhaftige Beowulf die het monster Grendel bestrijdt. Een waar literair meesterwerk. De verfilming die deze game heeft voortgebracht,



**Ineens belandde onze held op een geheime locatie waar Chinese atleten zaten verborgen bij wie de doping-experimenten voor de Olympische Spelen in 2008 mislukt waren.**

wordt mede gekenmerkt door de naakte aanwezigheid van Angelina Jolie, en is daardoor tot op zekere hoogte ook meteen een meesterwerk. De Beowulf game is echter allesbehalve een meesterwerk. Ik was tijdens het spelen van de preview best gecharmeerd van dit hack and slash spektakel, dat er bij vlagen grafisch zelfs indrukwekkend uitzag. Mijn grootste zorg was echter dat de ontwikkelaar niet de tijd zou krijgen om de game netjes af te werken. En ja hoor, voor de zoveelste keer wordt een spel verprutst door de harde deadline die de première van de bijbehorende film met zich meebrengt. De opzet van Beowulf is leuk, maar de uitvoering laat veel te wensen over.

BEOWULF









## OPPERMACHTIG

Het ligt in ieder geval niet aan de hoeveelheid gameplay elementen, alhoewel de uit te voeren combo's niet bijster interessant zijn. Ook kun je vijanden werpen en zelfs gebruiken om andere vijanden mee te slaan.
De wapens die je op het slagveld vindt, bieden eveneens afleiding, maar gaan zo kort mee dat ze weinig bijdragen.

**"VOOR DE ZOVEELSTE KEER WORDT EEN SPEL VERPRUTST DOOR DE HARDE DEADLINE DIE DE PREMIÈRE VAN DE BIJBEHORENDE FILM MET ZICH MEE BRENGT."**

De Carnal mode maakt je super krachtig en is nodig om bepaalde groepen vijanden of grote eindbazen te verslaan, en geeft je daadwerkelijk het gevoel oppermachtig te zijn. Ben je lekker aan het meppen dan neemt je Heroism toe – dit wordt duidelijk gemaakt door een blauwe gloed – en zo ook je kracht. Dit levert sterkere combo's op, vergezeld van het verplichte slowmotion effect.
Vele stoere soldaten, die je meerdere commando's kunt geven vechten aan jou zijde. Gecombineerd met Heroism kunnen zij rake klappen uitdelen en meerdere vijanden snel uitschakelen... in theorie.

## SLORDIG

Het grootste probleem dat voortkomt uit de slordige afwerking van Beowulf, los van character models die door delen van de omgeving heen steken, is de belabberde intelligentie van jouw vijanden en bondgenoten.
Het is redelijk teleurstellend om jouw troepen, volgeladen met Heroism, op een groep vijanden te zien afrennen die zij vervolgens compleet negeren om onnozel tegen een muur aan te lopen. Je komt ook vele idioten tegen tijdens je reis die de meest onlogische handelingen uitvoeren. Wulfgard was zo vriendelijk mij volledig de verkeerde kant op te sturen toen ik het paleis van zijn koning zocht, waarop hij na enkele malen om zijn as te hebben gedraaid besloot het water in te rennen. Rare lui, die Vikingen.

### HALEN ALS

- Je na het spelen van Conan en God of War wilt weten hoe het niet moet.
- Het zien van de film je blind heeft gemaakt voor de mankementen van de game.
- Je Vikingen stoerder vindt dan Barbaren en gevallen goden.





### OVERKILL AAN QUICKTIME EVENTS

Actiegames als God of War (de pionier), Heavenly Sword en Conan zijn rijkelijk voorzien van quicktime events, waarbij het correct drukken op knoppen met de juiste timing is vereist om verder te komen.
Ook Beowulf kent dit spelelement, maar de actie wordt er té vaak door onderbroken, en de events in kwestie zijn niet erg vermakelijk. Los van onderdelen tijdens eindbaas gevechten zul je ook vaak door trommelritmes of zangmelodieën aan te geven jouw troepen moeten motiveren. Dit onderdeel is opvallend saai en leidt al snel tot irritatie.

### CONCLUSIE

Op papier ziet Beowulf er interessant uit, maar tijdens het spelen komen te veel technische problemen aan het licht, met de dramatische A.I. van jouw vijanden en troepen als nekslag.



STEVEN

SCORE **52**

Het spelen van de game neemt niet heel veel meer tijd in beslag dan het kijken van de film. In zes tot acht uur loopt dit avontuur ten einde, wat gezien de gebrekkige gameplay voelt als een bevrijding.

BEOWULF
XBOX 360 / PS3 / PC / PSP
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

18+



# EMPIRE EARTH III

JAN VERZINT EEN NIEUW SPREEKWOORD: "DRIEMAAL IS SCHIPBREUK"

**Door het overweldigende shooter en action-adventure aanbod van de laatste maanden zou je bijna vergeten dat er ook nog een nieuwe Empire Earth uitkomt. Jan was er natuurlijk als de kippen bij... maar kwam van een koude kermis thuis.**





"DIT BETEKENT HET EINDE VAN DE SERIE."

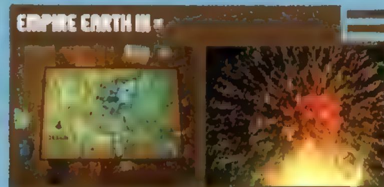
Waren de vorige Empire Earth delen uitermate serieus en veelomvattend, deze keer lijkt het alsof de makers meer de nadruk op het pure spelplezier hebben willen leggen, in plaats van de historische correctheid. Tegelijkertijd grijpt de gameplay terug op echte klassiekers als Age of Empires (1) en WarCraft III, en dan doel ik vooral op de spelsnelheid en de opzet; die is lekker vlot en bij vlagen arcade zelfs.
Dat zien we onder andere terug in de knokkende volkeren; ditmaal geen veertien (zoals in het vorige deel) maar slechts drie strijdende partijen: het Westen, het Midden-Oosten en het Verre Oosten. Ook de tijdperken waar je doorheen evolueert, zijn overzichtelijk gehouden: Ancient, Medieval, Colonial, Modern en Future.

## BOMBARDEREN

Deze, naar Empire Earth maatstaven, simpele voorstelling van zaken, vertaalt zich ook naar de gameplay en dat is een domper. Het evolueren van Age naar Age geschiedt nu zo snel, dat het hele principe onderuit gaat.Twee koppen koffie en een ketellapperkoek verder zit je bij wijze van spreken al in de Moderne tijd en dat betekent dat de voorgaande tijdperken hun waarde snel verliezen. De drie facties zijn nog wel wat verschillend en kennen een licht andere speelstijl. Speel je bijvoorbeeld in de toekomst, dan zie je dat het Verre Oosten veel maar goedkope units en genetisch gemanipuleerde freaks inzet, terwijl het Westen juist gebruik maakt van dure robots en hightech gadgets. Het Midden-Oosten speelt op hun beurt weer meer sneaky, en ook hun units en powers zijn daarop ingesteld. Westerse legers gaan meer voor brute kracht met veel bombardementen.
Je ziet het; de makers hebben de drie volken lekker stereotiep neergezet. Helaas komt het in de praktijk toch gewoon neer op als een gek zo snel mogelijk evolueren en met moderne wapens je vijand plat bombarderen. En dat trucje verliest heel snel zijn magie.

## ZWART GAT

Daarnaast kent de game de nodige bugs of het moet zo zijn dat de A.I. van de units bij tijd en wijlen echt bewust dom geprogrammeerd is. Meerdere keren klikken op units voordat ze doen wat ik wil, het blijven plakken van units achter obstakels... het voelt allemaal niet goed.
Waar ik me wel mee vermaakt heb, zijn de overdreven aangezette Mech-achtige units met bijbehorende laserstralen en hightech wapens... als ze tenminste luisterden naar mijn opdrachten. En in de toekomstige tijd kan je stoeien met de black hole gun die een zwart gat in de grond spuit, waarna alle omliggende vijanden in de grond gezogen worden. Dit soort leuke momenten kunnen echter niet verhullen dat deze serie in mijn optiek zelf in een zwart gat wordt gezogen.




### HALEN ALS

- Je op zoek bent naar een hele simpele RTS...
- Command & Conquer 3 te moeilijk voor je is.
- Je dol bent op oppervlakkige games.










## 3D AARDKLOOT

Leentjebuur spelend bij Civilization en de Total War serie, is de singleplayer eigenlijk één grote skirmish campagne geworden. Je beziet een 3D wereldbol die verdeeld is in verschillende provincies. Je kiest zelf welke provincies je wilt veroveren. Iedere provincie heeft meer of minder potentie en rijkdommen, deze hebben betrekking op de categorieën military, imperial, research en commerce, en leveren verschillende voordelen op.
Het spelen op wereldniveau geschiedt in turn-based, terwijl het knokken op de grond in realtime gebeurt. Dit geeft de game nog een beetje diepgang.

## CONCLUSIE

Empire Earth III biedt razendsnelle, arcade RTS gameplay die leuk is als tussendoortje tijdens je lunchpauze, maar werkelijk niets meer te maken heeft met de diepgang van de twee vorige delen. Bovendien kent de game de nodige bugs en is de A.I. bij vlagen tergend. Dit betekent het einde van de serie.


JAN

SCORE 50

De World Domination mode is in theorie lang speelbaar, maar of je daar aan toekomt is een tweede.

EMPIRE EARTH III
PC
MAD DOC SOFTWARE / SIERRA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
12+



# MARIO PARTY DS

**Als je iemand bent die vooral wild wordt van innovatie en spectaculaire vernieuwingen, dan had je de hoop hierop waarschijnlijk al bij Mario Party 2 of 3 opgegeven. En terecht, want er is sindsdien in deze Party-serie niet zoveel veranderd, volgens Jurjen. Ook niet in het tiende deel, dat voor de Nintendo DS verschijnt.**

Je springt tegen dezelfde dobbelstenen om dezelfde personages over dezelfde spelborden te bewegen en onderweg dezelfde minigames te spelen. Nou ja, de spelborden en minigames zijn natuurlijk weer een beetje anders, dit keer kun je sommige ook via het touch-screen besturen, maar écht anders wordt het er allemaal niet van. En dat hoeft ook niet, zeggen de fans, voornamelijk mensen die met en tegen elkaar willen spelen.
Elkaar lekker dwarszitten enzo, een beetje als in Mens-Erger-Je-Niet, nieuwe borden, nieuwe minigames, voor een Mario Party Animal is het genoeg.

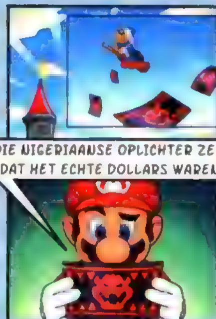
## TIEN MILJOEN TEVREDEN GEZINSLEDEN

Veel gezinnen zouden waarschijnlijk teleurgesteld zijn als Nintendo te veel aan de winnende formule zou rommelen. Het tot op heden best verkochte 'op zichzelfstaande' spel voor de Wii is niet voor niets Mario Party 8; een titel die moeiteloos meelift op de populaire elementen uit de voorgangers. Wereldwijd zijn er al bijna drie miljoen exemplaren van verkocht, samen goed voor misschien wel tien miljoen tevreden samenspelende gezinsleden. Zolang zoveel mensen hier blij mee zijn of van worden, tja... dan zou het zonde zijn als er geen versie voor de DS zou verschijnen. Toch?




## PRIMA

De versie voor de DS biedt natuurlijk alles wat de serie zo populair heeft gemaakt, en voegt daar wat aardige dingetjes aan toe, zoals iets meer mogelijkheden om je tegenstanders het leven zuur te maken.
Natuurlijk komt het spel weer het best tot zijn recht als er met 2 - 4 spelers wordt gespeeld (dit kan met één Game Card), terwijl de nieuwe Puzzle Mode (met vijf aardige Tetris-achtige spelletjes en enkele vrijspeelbare andere pielerijtjes) ook de eenzame speler wat te doen geeft.
Wat dat laatste betreft is het wél jammer dat online-ondersteuning ontbreekt. Hoewel... Mario Party spelen met onbekende mensen die zich niet knus en gezellig in je buurt bevinden heeft ook wel iets treurigs. Het heet niet voor niets een gezelschapsspel.






### CONCLUSIE

Dit is een goed uitgewerkte Mario Party die precies biedt wat je van een nieuwe Mario Party verwacht. Niets nieuws dus. Als je van mening bent dat nieuwe spellen ook werkelijk vernieuwend moeten zijn, mag je [illegible] punten van het cijfer aftrekken.



JURJEN

SCORE 68

In je eentje kun je wel even plezier beleven aan het adventure en de puzzelspelletjes, maar dat gaat snel vervelen. Speel je regelmatig met twee tot vier spelers dan blijft deze party wel een jaartje leuk, dus zo ongeveer tot de volgende party.

MARIO PARTY DS
DS
NINTENDO
1 - 4 SPELERS (SINGLE CARD PLAY)
OUT NOW

3+





# LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

**Jeroen maakt er geen geheim van dat ie enorm enthousiast kan worden van 'kinderlijke' games. Wij keken dan ook niet vreemd op toen we die lange darm fanatiek zwiepend met de Wii-remote in het testhok aantroffen terwijl er lightsaber geluidjes uit het kleine speakertje kwamen.**

Natuurlijk weet ik dat ik met de B-knop de Lego lightsaber tevoorschijn kan trekken en dat, als ik herhaaldelijk op diezelfde knop druk, Lego Obi-Wan met zijn Lego lightsaber begint te zwiepen; maar het is zoveel leuker wanneer ik gewoon zelf zwiep met de Wii-remote. Zeker wanneer dat vergezeld gaat van dat karakteristieke zoemende geluidje.

## LEGO LUKE

Natuurlijk speel je niet alleen maar met Lego Jedi's: je zult ook met Lego Leia en Lego Luke over het speelveld dartelen. Dat betekent in het geval van de prinses dat je geen Lego lightsaber hanteert maar een Lego pistool, en dat leidt tot een hele andere manier van spelen. Daarmee is gelijk een van de sterke punten van deze game genoemd: je zult namelijk steeds moeten wisselen tussen de verschillende personages om langs afgesloten gebieden te komen.
Het levert een heerlijk toegankelijk en vermakelijk avontuur op, waarin je de complete saga van de Star Wars films naspeelt.
Denk dan aan Lego lightsaber gevechten tussen Lego Obi-Wan en Lego Darth Vader of de bekende Lego Speederbike achtervolging door de Lego bossen van Edor. Het zit er allemaal in, ja zelfs die irritante Lego Jar Jar Binks. Voordeel is dan weer wel, dat je hem een kopje kleiner kunt maken als hij je begint te irriteren.




## LEGO NOPJES

Mocht je onverhoopt zelf uit elkaar vallen omdat je meer dan vier rake klappen hebt moeten incasseren, dan verlies je een paar verzamelde Lego nopjes. En dat wil je niet want die gekleurde nopjes stellen je in staat om nieuwe personages en andere geheimen vrij te spelen. Lego Star Wars is daardoor een avontuur geworden waarin je eindeloos veel tijd kwijt bent met verzamelen. Daar moet je van houden natuurlijk.
Nu is dat verzamelen op zich best aardig uitgewerkt. Zo zijn veel van die Lego nopjes verstopt in bloempotten, vuilnisbakken of andere Lego-objecten, en ook komt het voor dat er wat Lego blokjes op de grond liggen. Deze kun je met een druk op de knop in elkaar zetten, waarna je niet alleen wat Lego nopjes scoort, maar vaak ook een grappig tafereel krijgt voorgeschoteld.
De humor is wellicht wat flauw, maar mij bezorgde het meerdere malen een glimlach op 't gezicht, en dat terwijl ik dit spelletje al op meerdere consoles heb uitgespeeld.
Ik zwiep dan ook met plezier nog even verder. 'ZOEM... ZOEM...'



### CONCLUSIE

Lego Star Wars the Complete Saga is wat je ervan zou verwachten: alle Lego Star Wars avonturen op één schijfje, voorzien van wat extra's.



JEROEN

SCORE 80

Als je alles wilt vrijspelen, moet je al snel op een uurtje of vijftien rekenen.

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA
DS / Wii / PS3 / XBOX 360
LUCAS ARTS / CONTACT DATA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



# FOOTBALL MANAGER 2008

**Vaak zit Maarten met een notitieblokje en een potlood in de aanslag naar z'n favoriete club Ajax te kijken. Vanzelfsprekend zou deze zelfbenoemde voetbalexpert de zaken in de ArenA heel anders aanpakken. In Football Manager 2008 kan hij laten zien hoe hij z'n club zou leiden.**

Net als al die footieliefhebbers die elk jaar weer een nieuwe FIFA of Pro Evo aanschaffen, willen de voetbalmanagers onder ons ook elk jaar een nieuw speeltje. Football Manager is al sinds een aantal jaar heer en meester in dit genre en de game begint zo langzamerhand de perfectie te benaderen. Je kunt je dus afvragen wat Sports Interactive in hemelsnaam nog aan het geheel heeft toe te voegen.

## FACE OFF

Als er één puntje van kritiek mogelijk is op de Football manager serie, is het wel dat de game voor nieuwkomers behoorlijk ingewikkeld is. Daar is in FM 2008 op twee fronten wat aan gedaan. Ten eerste is de hele interface gebruikersvriendelijker én mooier geworden. Daarnaast beschikt de game nu over tips, hints en een hulpgadget voor nieuwe gebruikers, zonder dat dit ten koste van de diepgang gaat.

## GETWEAKT

Naast de uiterlijke vooruitgang is FM 2008 vooral getweakt. Her en der een vernieuwing die je misschien niet eens door hebt. Wat je wél zult opmerken is dat het bondscoach onderdeel flink is uitgebreid. Zo heb je bijvoorbeeld je eigen scout en assistent in dienst en kun je ervoor kiezen om wedstrijden te bezoeken.



Zonder Ismael Urzaiz kan Ajax het wel schudden.

Ook zijn er veel riedels en frutsels rondom de wedstrijden toegevoegd. Denk aan analyses van spelers, nieuwsberichten, adviezen van ex-internationals et cetera. Er zit mede daardoor ook wat meer sfeer in de game, waardoor je nog meer het gevoel krijgt dat jij echt de manager bent die de touwtjes in handen heeft.

## FOOTBALL MANAGER LIVE!

Hoe je het ook wendt of keert; echt groot zijn de vernieuwingen niet. FM 2008 is en blijft immers een spel dat, ondanks zijn immense database en talloze features, aanvoelt als bekend terrein. Des te meer kijk ik uit naar Football Manager Live, waar je online gaat uitvechten wie de beste manager is. Tegen je vrienden, tegen onbekenden, met jouw team, dat je zelf samengesteld hebt! Nog drie maandjes wachten dan is het zover. Maar met FM 2008 is het ook genieten, hoor. De game leek al perfect, maar Sports Interactive heeft met een gouden lepel het onderste uit de kan gehaald en een nog beter product in een mooier jasje afgeleverd.

### CONCLUSIE

[illegible]



MAARTEN

SCORE 82

FM is typisch een spel waaraan je zo honderden uren kwijtraakt.

FOOTBALL MANAGER 2008
PC / XBOX 360 / PSP / MAC
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

3+



DS

# SIGHT TRAINING: ENJOY EXERCISING AND RELAXING YOUR EYES

**Kijk eens aan, eindelijk een 'origineel' spel dat op het megasucces van Brain Training wil meeliften. Met dit spel train je niet je hersenen maar je ogen. Eigenlijk wilde Ed 'm bespreken, maar Jurjen zag 'm natuurlijk eerder.**

Is Sight Training goed nieuws voor blinden en mensen met een bril die eigenlijk geen bril willen dragen? Nee, helaas: Sight Training oefent vreemde vaardigheden als (ik citeer) Oog-handcoördinatie, Visuele reactiesnelheid, Oogbeweging, Omgevingszicht en Dynamische gezichtsscherpte.



Ik ben zo kippig dat ik laatst de ruwharige cavia van m'n dochter een steel in z'n reet stak en er de vloer mee ben gaan zwabberen.

Dingen dus, die eigenlijk alleen professionele sportmensen willen trainen, omdat de te bereiken 'verbeteringen' op z'n hoogst minimaal zijn. Wat niet wegneemt dat dit best een leuke verzameling minispelletjes is geworden.

## TWEE MINUTEN?!

De opzet is lekker overzichtelijk en ontspannen, vrijwel identiek aan die van Brain Training. Het is de bedoeling elke dag een leeftijdstest uit te voeren, en vervolgens enkele oefeningen te doen die de prestaties in de zwakkere gebieden zouden moeten verbeteren. De grap is dat ik de eerste keer dat ik speelde al een oogleeftijd van 20 jaar scoorde, en dit het best mogelijke resultaat is. Uitgespeeld in twee minuten?! Gelukkig bleek ik de volgende dag alweer op 45 jaar te zitten, dus voelde ik me toch nog een beetje uitgedaagd om hiermee verder te gaan. Maar het sterkt mij in de gedachte dat dit spel niet je ogen beproeft, maar vaardigheden als alertheid, reactievermogen, geheugen en basale verstandelijke vermogens. En, inderdaad, oog-handcoördinatie. Maar die hadden we al. Wij als gamers, bedoel ik.

## LEUK EN UITDAGEND

Is dit spel iets voor Wij als gamers? Nou nee. Maar wel voor Mij, als niet zo heel erg fanatieke of bloeddorstige gamer. Ik vind het wel geinig hoor, van die minispelletjes die telkens een paar minuutjes uiterste concentratie verlangen. Je moet bijvoorbeeld een razendsnelle variant op balletje-balletje proberen te volgen, of een getal proberen te onthouden dat slechts een fractie van een seconde in beeld verschijnt en steeds iets langer wordt. Alles wordt natuurlijk met de stylus bestuurd en aangetikt, en dat werkt prima. Door stempels te verzamelen komen nieuwe spelletjes en moeilijkere varianten beschikbaar. De iets lager dan gebruikelijke prijs van 30 euro is sympathiek.

### CONCLUSIE

Dat gedoe met die oogleeftijdstest enzo is weinig meer dan een grappige en motiverende toestand 'er omheen'. Verwacht een toegankelijke verzameling minigames, dan zie je het goed.



JURJEN

SCORE 60

Als je – zoals de bedoeling is – hier elke dag een minuut of tien mee speelt, heb je er toch wel een maand plezier van. Daarna kun je nog proberen de hoogste scores te breken enzo.

SIGHT TRAINING: ENJOY EXERCISING AND RELAXING YOUR EYES
DS
NAMCO / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

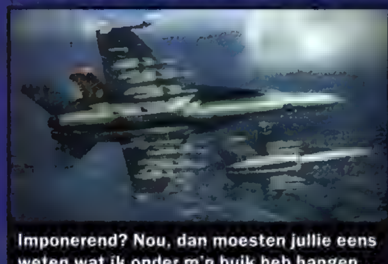
3+



# ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

**Tom Cruise maakte in de film Top Gun straaljagerpiloten tot helden. En wat je ook van Tom Cruise mag vinden; straaljagerpiloten zijn nog steeds stoer. Steven meldde zich dan ook maar al te graag als vrijwilliger om aan de nodige G krachten te worden blootgesteld.**

Al snel werd mij duidelijk dat de Ace Combat serie met zijn tijd is meegegaan. Deel zes ziet er verbluffend uit. Natuurlijk ogen de vliegtuigen strak en gedetailleerd, maar het is met name de omvang en het fotorealistische voorkomen van het landschap dat onder je door schiet, dat er voor zorgt dat Ace Combat 6 visueel zo sterk overkomt.
Als je op extreem lage hoogte gaat vliegen, word je uiteraard geconfronteerd met een gebrek aan detail van de omgeving - alsof je te ver inzoomt met Google Earth bijvoorbeeld (dat is ook overduidelijk gemaakt om vanaf een bepaalde afstand te aanschouwen) maar dit zijn sporadische momenten en over het algemeen is het puur genieten van de dikke vliegtuigen, flitsende explosies en uitgestrekte landschappen.


Imponerend? Nou, dan moesten jullie eens weten wat ik onder m'n buik heb hangen...

## KLASSIEKE STRIJD

Zoals we gewend zijn van de serie, wordt de singleplayer mede ondersteund door een overdramatisch verhaal zoals alleen Japanners ons dat kunnen voorschotelen.
Gracemeria, de hoofdstad van Emmeria, wordt aangevallen door buurland Estovakia, dat sinds een interne ramp onder een militair regime zucht. Inderdaad, de klassieke strijd tussen Amerika en Rusland is niet aan de Japanners verloren gegaan, aangezien deze oude rivalen de nodige overeenkomsten vertonen met de landen in Fires of Liberation.
Nadat jij je vrouw en kind bent kwijtgeraakt in de strijd neem je ook plaats in de cockpit, en maak je deel uit van de tegenaanval op Estovakia.


Nou ja! Blijkt Ace Combat gewoon een kaartspelletje te zijn waarbij het gaat om wie de meeste azen heeft!

## SPANNEND

De actie is nog even toegankelijk als altijd, maar gelukkig kent de gameplay genoeg nuances om langer dan een paar missies interessant te blijven. De dogfights en het uitschakelen van meerdere doelen zijn spectaculaire aangelegenheden en leveren actie op die er spannend en professioneel uitziet, zelfs voor de beginnende piloot.
Er staan ditmaal minder verschillende vliegtuigen tot je beschikking, maar de toevoeging van meerdere sterke multiplayer modes zorgt ervoor dat Fires of Liberation zich kan meten met de beste delen uit de serie.

### CONCLUSIE

Zonder te hoeven voldoen aan de zware eisen die aan een straaljagerpiloot worden gesteld, kun je in Ace Combat 6 toch genieten van spetterende dogfights die zijn aangekleed met mooie beelden en een lekker dramatisch verhaal.


STEVEN

SCORE **82**

De singleplayer mode bestaat uit een respectabele hoeveelheid missies. En de mogelijkheid om online spelers uit de lucht te knallen zorgt ervoor dat Fires of Liberation langer meegaat dan zijn voorgangers.

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION
XBOX 360
NAMCO / BANDAI / SCEB
1 - 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW
12+





# GEOMETRY WARS: GALAXIES

**Jurjen schrijft elders in deze PU in zijn jaaroverzicht bij 'Dit had ik niet verwacht' het volgende: "Dat mijn collega's zo blijven geilen op HD-graphics en de Wii niet net als ik omarmen als een geschenk uit gamer's heaven. Het zal wel iets te maken hebben met imago's enzo". Maarten eiste om het tegendeel te bewijzen, meteen de eerstvolgende Wii titel op.**

Geometry Wars (GW) laat zien dat een toffe game niet over HD graphics hoeft te beschikken. Sterker nog; GW ziet er belachelijk simplistisch uit.
De hoofdmode bestaat uit een campagne in verschillende sterrenstelsels, maar het komt neer op eindeloos knallen en zo lang mogelijk overleven. Of je dat nu in een ruitvorm, een rechthoek of een vierkant doet.
In Galaxies bestuur je met de nunchuk je ruimteschip en richt je met de remote; een hele verandering voor de getrainde GW-speler, maar vrij gemakkelijk op te pikken.

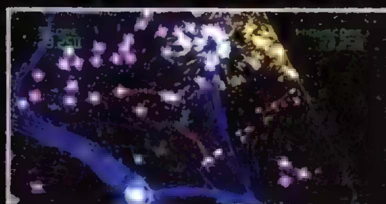
## GEOMS

Een nieuw element is de introductie van Geoms. Na het killen van vijandelijke schepen (ja, zo noem ik die figuurtjes) verschijnen ze. Wil je je score multiplier opkrikken dan zul je ze moeten pakken, voordat ze verdwijnen. Je zoekt de actie op en neemt zodoende meer risico's, maar het geeft je score een behoorlijke boost.
Een ander nieuw aspect is de Drone, een klein vierkantje dat achter je reet aanholt. Het helpt je schieten, maar eigenlijk ben ik het liever kwijt dan rijk.


Alle PU-lezers vast een gelukkig nieuwjaar gewenst!

## PUNTENFESTIJN

Galaxies voor de Wii is bijna hetzelfde als de arcadeversie van Retro Evolved op Xbox Live, maar dan uitgebreider. Dankzij de multiplier gaat je score echter veel harder omhoog dan bij de Xbox Live game, die overigens slechts vijf euro kost. In Galaxies haal je miljoenen punten als je twee keer knippert met je ogen. Dat gaat nog leuk worden op de online leaderboards.
Minpuntje aan deze Wii versie is dat het richten met de remote niet altijd goed werkt. Het hapert soms en wees me op het gebrek van de Wii dat de remote de bewegingen niet altijd even snel en accuraat registreert.
Maar goed, als je dit door de vingers ziet (net als de veel te hoge full price!) heb je best een tof Wii spel, zonder HD-graphics. Is het niet fantastisch dat ik dat zeg, Jurjen?


En een zalig uiteinde!

### CONCLUSIE

Geometry Wars: Galaxies op de Wii heeft mij weer de essentie van een videogame laten zien.


MAARTEN

SCORE **76**

Als je een perfectionist en doorzetter bent, dan ben je keihard de lul. Je gaat er veel te veel tijd in steken.

GEOMETRY WARS
KUJU / VIVENDI
Wii/ DS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+





# DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

**Vijf minuten zat hij in het testhok, nee, zelfs iets korter dan vijf. Gapend kwam hij weer naar buiten, plofte verveeld in z'n bureaustoel en begon met een diepe zucht aan zijn artikeltje.**




Ik zou het over Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (DBZ BT3) moeten hebben, over het aantal personages dat je vrij kunt spelen bijvoorbeeld, maar dat doe ik niet.
Dragon Ball Z fans hoeven dit stukje dan ook niet verder te lezen. Zij kunnen gewoon naar de winkel sprinten om dit nieuwste deel in huis te halen, dat doen ze immers altijd, daar zijn het fans voor.

ZO, GA JIJ JE DRAKENBALLEN MAAR EENS NATELLEN!

## LUI

Zo, dan kan ik nu verder gaan met waar ik het wèl over wil hebben en dat is de uitermate luie houding van Bandai Namco, aangaande de DBZ games die zij uitbrengen.
Want jongens wat is deze Dragon Ball Z game weer inspiratieloos in elkaar geflanst. Ik weet niet hoeveel delen van deze shit er inmiddels zijn verschenen, maar ik kan je zeggen dat ze allemaal op elkaar lijken. En het is toch schandalig dat men voor dit soort kopieergedrag ook nog eens dik 50 Euro durft te vragen? Stel je hebt Tenkaichi 2 gekocht, nee wacht, stel je hebt Tenkaichi gekocht en je zou dit spel voor Kerst krijgen, dan zul je echt goed moeten kijken wil je het verschil zien. Echt, alle delen in de DBZ serie zijn hetzelfde, en daar ben ik onderhand helemaal klaar mee.

## BOYCOT

Laat je dan ook niet in de verleiding brengen om DBZ BT3 aan te schaffen, want jongens en meisjes, het is je geld niet waard. Geef Bandai Namco dan ook niet de gelegenheid om een DBZ BT4 te maken, en mocht die er onverhoopt toch komen, dan beloof ik hierbij plechtig dat je er niets over in de PU zult lezen. Vanaf nu boycotten wij deze serie.
Mochten ze ooit nog met iets verfrissends, iets nieuws komen dan willen we er nog wel even over nadenken, maar tot die tijd is dit het laatste DBZ stukje dat je in de PU zult tegenkomen.

### CONCLUSIE

Ik pik het niet meer, laat de mensen bij Bandai Namco maar eens iets nieuws doen met de DBZ serie. Want dit uitgekauwde spelprincipe kennen we nu wel.



JEROEN

SCORE 50

Na vijf minuten wist ik het al: dit is vrijwel exact dezelfde shit als in al die andere Dragon Ball Tenkaichi games

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3
PS2
ATARI
1 -2 SPELERS
OUT NOW
12+



PSP

# WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND

**In iedereen schuilt wel een klein dictatortje, want wat is er nu mooier dan van bovenaf iedereen bekijken en te commanderen? Maarten die zo graag de baas speelt, boog zich dan ook graag over Warhammer 40.000: Squad Command.**

De naam zegt het eigenlijk al: 'Squad Command'. Jij bent de baas over een squad. Zes Space Marines met elk een aantal actiepunten wachten totdat jij ze vertelt wat ze moeten doen.
Nadat je alle units opdrachten hebt gegeven, gaat de beurt over naar de tegenstander. Inderdaad, Squad Command is een turn-based strategy game, en die komen we niet al te vaak tegen op de handhelds.

## STRATEGO

De singleplayer campagne bestaat uit twaalf missies in een volledige 3D omgeving die ook nog eens gedeeltelijk verwoestbaar is. Stoer is dat. De opdrachten lijken overigens wel een beetje op elkaar: leg een generaal om, vernietig een unit of kill alle tegenstanders.
Je begint met vrij beperkte mogelijkheden maar later krijg je meer wapens en verschillende klassen ter beschikking: snipers, voertuigen, verschillende armors, noem maar op.
Eigenlijk wordt het allemaal pas vanaf de derde missie echt interessant, want vanaf dat moment wordt je strategisch inzicht getoetst. Tegenstanders laten zich niet zomaar meer afknallen; je moet ze flanken en tactisch denken.

## BESTURINGSPERIKELEN

Op die momenten komen ook de nadelen van Squad Command om de hoek kijken. Nadelen waaruit eens te meer blijkt dat je een dergelijke game niet optimaal kunt spelen op een handheld als de PSP.
Met de D-pad geef je opdrachten, zet je de looplijnen uit en bepaal je waar je eenheden op schieten. Dat kost tijd, veel tijd zelfs, maar oké, het is nog overkomelijk.
Een serieuzer probleem is het feit dat de prachtige 3D omgeving om zeep geholpen wordt doordat je de camera niet kunt draaien. Hoewel je 'm met de analoge knuppel wel kunt verplaatsen, is de hoek niet te wijzigen. Het gevolg is dat je vijanden waarvan je weet dat ze achter een obstakel zitten niet kunt zien, er niet op kunt richten en dus ook niet kunt elimineren.
Het is een serieus minpunt maar toch niet serieus genoeg om de game uit ergernis uit je console te halen; Warhammer SC blijft immers een stoer spel, met prachtige filmpjes, weergaloze graphics en gameplay waarbij je (mede vanwege de goede A.I.) je hersens nodig hebt. Squad Command is overigens het allerleukst als je het tegen menselijke opponenten speelt, en ook dat kan, met acht man tegelijk zelfs!


Wie niet genoeg gezondheid heeft, komt de man met de warhamer tegen.




### CONCLUSIE

Zodra je met jezelf afgesproken hebt niet te zeiken over de besturing van Squad Command, is het een zeer vermakelijke game.



MAARTEN

SCORE 76

Na acht uur heb je de singleplayer uit. De multiplayer mode is veel langer houdbaar.

WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND
PSP / DS
THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
12+



# GAMEN VOOR GELD

## HOE HET GOKWEZEN OOK DE GAMERSCOMMUNITY BINNENDRINGT


J.J.

**Iedereen die online veel Halo 3 of FIFA 08 speelt en goed scoort, zal er wel eens mee te maken hebben gehad: een mailtje waarin een gast met een vreemde gamertag als 'JohnnSynchronic' vraagt of je mee wilt doen aan een toernooi op gamersaloon.com. Kan je dik geld winnen!**

J.J. WAARSCHUWT

Ik maak het bij FIFA 08 nu een keer of vier à vijf per dag mee. En iedere keer is het weer een andere gamertag die het berichtje stuurt. Met steevast dezelfde mededeling: 'want to join a tournament at gamersaloon and win money?'
En ik zal eerlijk zijn, in het begin klonk het behoorlijk aanlokkelijk. Ik scoorde goed in FIFA 08, won veel potjes van de top 600 en dacht: 'Why not? Stel dat ik voor de wedstrijd die ik net heb gespeeld, $25 had gewonnen, dat zou toch mooi meegenomen zijn...'.
En dat is ook zo, maar... ik had dat bedrag ook kunnen verliezen. Verliezen doe ik namelijk ook regelmatig online en het zijn geen kneuzen die hun geld in gaan zetten...

Leaders
| [illegible] | Rating | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|
| fizzyfreddy3 | ★★★★★ | 275 | 168/107 | 11/05/07 |
| [illegible] | ★★★ | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | ★ | 212 | 123/89 | 11/06/07 |
| Mr. Magic [illegible] | ★ | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| imakeplays | ★ | 194 | 95/99 | 11/06/07 |
| [illegible] | ★★★★★ | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| OneGreatUser | ★★★★★ | 174 | 125/49 | 11/04/07 |
| [illegible] | ★★★★★ | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Problem [illegible] | ★★★★★ | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

In de rankings kun je zien dat sommige mensen als dik 200 games hebben gespeeld. Als je dan veel wint, incasseer je toch een leuk zakcentje.

## CHALLENGE

Je kon er natuurlijk op wachten. Als er op 'gewone' sport veel gegokt wordt, dan kan dat bij het populaire gamen ook niet uitblijven.
Het principe is vrij simpel. Als je om geld wilt spelen (en dus feitelijk 'gokt' op je eigen winst), registreer je jezelf bij www.gamersaloon.com en open je een 'bankrekening' bij hen. Minimale inleg: $25. Vervolgens kun je een challenge posten (in het geval van FIFA 08 bijvoorbeeld '$10, five minute halves, best of three', of reageren op een challenge van een ander. Vervolgens is het wachten of iemand die de challenge aanneemt.
Doet iemand dat en wint hij de challenge, dan pakt diegene het bedrag dat je van tevoren hebt ingezet, win jij, dan gaat het geld jouw kant op. Gamersaloon zorgt voor de financiële afhandeling en stort het gewonnen geld op jouw gamersaloon-bankrekening of haalt het verloren bedrag eraf.

Op gamersaloon staan honderden games waarin je tegen elkaar kan battlen voor geld.

## HONDERDEN GAMES

Als je denkt dat dit soort zaken zwaar underground zijn, heb je het goed mis. Op gamersaloon staan honderden games waarin je tegen elkaar kan battlen voor geld. Toppers als FIFA 08, Halo 3 en Madden NLF 08 hebben tientallen challenges en toernooien openstaan. En het gaat niet alleen maar om 10 dollar potjes. Er zijn mensen die 50 of 100 dollar inzetten. En in de rankings kun je zien dat sommige mensen al dik 200 games hebben gespeeld. Als je dan veel wint, incasseer je toch een leuk zakcentje.

> "VOOR JE HET WEET HEB JE EEN POTJE VERLOREN, BEN JE KWAAD, WIL JE NOG EEN KEER, VERLIES JE WEER, ETC, ETC."

Gamersaloon is geen liefdadigheidsinstelling; ze willen natuurlijk geld verdienen. En dat doen ze ook. Als je mee wilt doen aan de wedstrijden, dien je dus minimaal 25 dollar op je 'bankrekening' te zetten. Gamersaloon rekent 12% rente over je inleg en dus betaal je 28 dollar, waarvan 3 dollar naar Gamersaloon gaat.
In het begin toen het rustig was, zal het zeker geen vetpot zijn geweest, maar nu het drukker wordt, kunnen de mannen van Gamersaloon achterover leunen en het geld binnen zien stromen. De site is immers simpel te onderhouden; je hebt feitelijk alleen maar een soort van forum tool, wat admins en een betaalwijze nodig.

## LEGAAL?

Is dit nu legaal of illegaal? Gamersaloon zelf zweert dat ze legaal bezig zijn. Het gaat immers om skillz en niet om een kansspel waarbij je geen invloed op de uitslag hebt. Echter, het feit dat een zestal Amerikaanse staten het inzetten op deze site verboden heeft, geeft toch aan dat er iets niet helemaal in de haak is. Ik noem het een schaduwgebied. Het gaat inderdaad niet om een kansspel. Je drukt zelf op die knoppen en dus heb je invloed op het resultaat.
Wat ik gevaarlijker vind is dat geldzucht mensen onnadenkend maakt. Waarom doen mensen mee aan die stomme belspelletjes? Puur de zucht naar geld.
Ik ben eigenlijk net zo. Het lijkt mij ook tof om geld te verdienen met mijn 'skillz', maar ik heb ook net genoeg hersencellen om te beseffen dat 't allemaal moeilijker is dan het lijkt. Ik denk bijvoorbeeld dat je een potje anders ervaart wanneer er opeens $25 op het spel staat. Dan gaan er toch andere dingen meespelen. En voor je het weet heb je een potje verloren, ben je kwaad, wil je nog een keer, verlies je weer, etc, etc.

## GEWAARSCHUWD

Ik ben niet van de Christenunie en had de naam van de site ook kunnen weglaten, maar dat doe ik niet. Je moet zelf bepalen wat je doet. Zeg echter niet dat ik je niet gewaarschuwd heb. Deze shit is verslavend en je kunt er flink wat geld mee verliezen. Bovendien maak je er onbekende gasten "rijk" mee.
Als je dus zo graag om geld wilt gamen, leg die munten dan gewoon op tafel. Weet je in ieder geval dat óf jij óf je maat 100% profiteert.

| Player | Amount | Comments |
|---|---|---|
| herclue:22 | $0 | |
| cardhustler15 | $10 | my aim is cardhustler15. i will play |
| [illegible] | $0 | |
| TheBestAtIt1111 | $0 | normal ranked game |
| [illegible] | $0 | |
| [illegible] | $0 | Lets see who the best really is.... |
| [illegible] | $0 | I HAVE NO IDDEA HOW TO WORK THIS JUST... |
| IE3I Bullit | $0 | Lets go, I want a decent challenge no... |
| [illegible] | $0 | lets play some REAL football |
| Takenova | $0 | [illegible] |
| [illegible] | $0 | just bring ya game that is all I ask.... |
| [illegible] | $5 | |
| [illegible] | $0 | no glitches [illegible] subs... |
| [illegible] | $10 | [illegible] |

Veel kleine bedragen, maar er zijn ook mensen die 50 of 100 dollar inzetten.

# THE VALVE C

**In tien jaar tijd bracht Valve slechts twee volwaardige games uit en toch wordt het bedrijf gezien als een van de belangrijkste developers ter wereld. Dat heeft alles te maken met de manier waarop jij in de toekomst games zult kopen. Power Unlimited ging op onderzoek uit.**




Het was een mooie herfstachtige dinsdagochtend in 1996 toen Gabe Newell en Mike Harrington de lokale kamer van koophandel in downtown Seattle binnenwandelden en zich meldden bij de balie. Slechts één formulier, twee handtekeningen van de oprichters en één handtekening van de notaris waren nodig om The Valve Corporation officieel in het leven te roepen.
De financiering kwam helemaal van Gabe Newell en Mike Harrington zelf, die daarvoor dertien jaar lang bij Microsoft werkten en er als miljonairs vertrokken. Het was Newell's visie die ten grondslag lag aan het bedrijf en zijn stempel zou drukken op de PC multiplayer community.
In de jaren die Newell bij Microsoft doorbracht leerde hij groot te denken, hij leerde wat de waarde van een grote gebruikersgroep was en hij leerde dat je een uniek model moest verzinnen waarmee je geld zou kunnen verdienen aan die grote gebruikersgroep.

## NEWELL'S VISIE

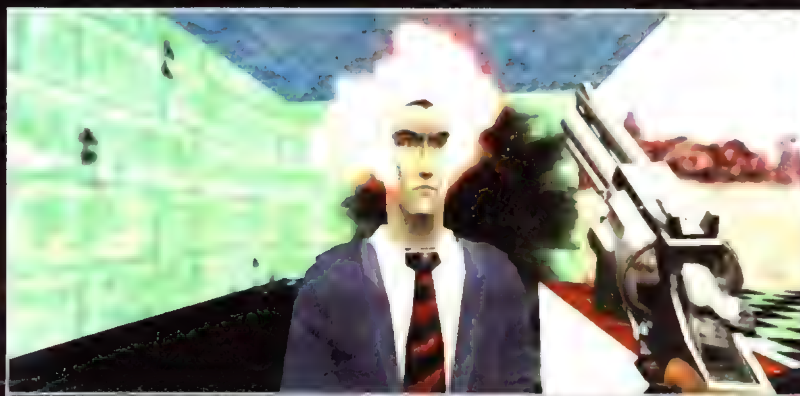
Newell had niet alleen een uitgesproken visie over wat videogames moesten zijn, hij had ook een idee over de manier waarop videogames in de toekomst verkocht zouden worden.
Al in zijn beginperiode bij Microsoft had Newell vernieuwende ideeën over de manier waarop content bij de gebruiker moest worden bezorgd. Hij zag een te sterke afhankelijkheid van het traditionele model, waarbij games alleen in winkels worden verkocht, als een zwakte.
Bij Microsoft begon halverwege de jaren '90 het idee te leven dat de echte concurrentie niet uit de hoek van Apple, IBM of Unix zou komen maar uit de nieuwe online sector die zich op dat ogenblik sterk ontwikkelde. Newell zag hoe slecht Microsoft in staat was zich aan te passen aan nieuwe internet ontwikkelingen en besloot weg te gaan bij Microsoft om het zelf beter te doen.


Gabe Newell




## DEVELOPER ÉN UITGEVER

Het resultaat was Valve, een developer die tegelijkertijd uitgever wilde zijn. Meteen met de eerste Half-Life game bewees Newell dat Valve in staat was om toonaangevende videogames te produceren en met de release van Steam liet hij zien dat Valve de ambitie had om haar eigen games te distribueren via internet.
Maar het ging allemaal niet eenvoudig. Mike Harrington verliet Valve net na de release van Half-Life, de eerste reacties op de bèta van Steam waren niet erg positief en Vivendi besloot Valve voor de rechter te slepen in een poging het online distributiemodel van Newell te torpederen. Per slot van rekening was het online verkopen van games de grootste bedreiging voor de traditionele videogame-industrie in het algemeen en Vivendi, met wie Valve een exclusieve distributie overeenkomst had, in het bijzonder.


Half-Life

## LEFT 4 DEAD

**Tijdens een recente trip naar Seattle, kregen we de kans om een paar levels van Left 4 Dead te spelen. Deze nieuwe shooter van Valve wordt hier op de redactie al maanden in de gaten gehouden. Wij happen namelijk graag in een vette zombie game.**



Left 4 Dead is een online coöperative shooter. Dat betekent dat je met drie anderen online tegen computergestuurde zombies vecht en een weg uit een geïnfecteerde stad probeert te vinden.
Natuurlijk is er ook een ouderwetse team deathmatch multiplayer mode maar het gaat allemaal in eerste instantie om de coöperatieve actie, en die is dan ook moddervet.
De vier survivors waar het om gaat, moeten zich een weg door zes enorme levels banen terwijl ze onderweg door hordes zombies



# ORPORATION

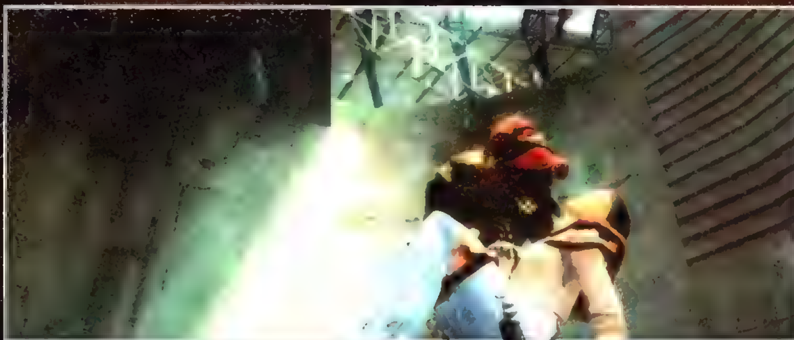
## DE KEUZE VAN BACH

Het was halverwege 2003 toen de twee grote mannen achter de Xbox, Robbie Bach en Ed Fries, voor een dilemma werden gesteld. Microsoft had productiebudget voor één grote game die de lancering van de Xbox 360 kracht bij zou moeten zetten. Het ene voorstel was van Epic, waar de relatief onbekende Cliffy B. een idee had voor een nieuw soort shooter. Het andere idee was afkomstig van Gabe Newell en volgens de geruchten zou het gaan om een shooter franchise die groter zou moeten worden dan Half-Life.
Ed Fries vond het idee van Valve beter maar koos vanwege de korte productietijd en het eigenzinnige karakter van Valve toch voor het latere Gears of War. Het idee van Valve verdween in de prullenbak maar Newell liet zich niet uit het veld slaan. Deze tegenslag was voor hem enkel de bevestiging dat Newell zijn eigen weg moest inslaan en groot zou moeten inzetten op Steam.



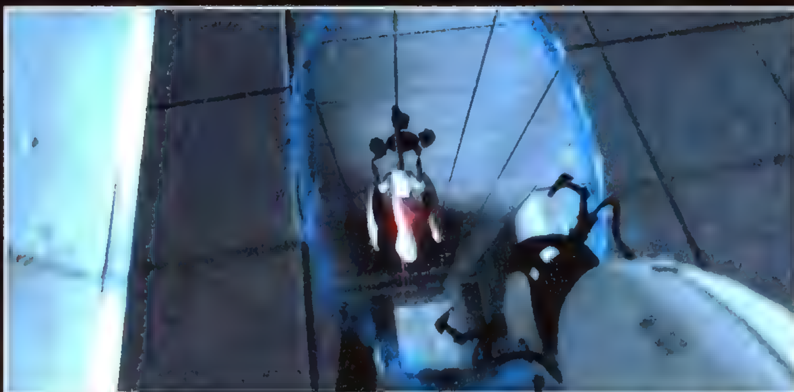
Cliffy B.


Team Fortress 2


Half-Life Episode 2

## EPISODIC CONTENT

Sindsdien is er een gezonde rivaliteit tussen Valve en Epic ontstaan. Toen Valve persberichten de wereld in stuurde over de episodic content van Half-Life 2, liet Cliffy B. weten dat hij liever in een weekend de DVD box van The Sopranos kijkt dan dat hij elke week moet wachten op een nieuwe aflevering op TV. En hoewel Cliffy B met die vergelijking zijn vinger precies op de zere plek legt, is de eigenwijze Newell met Valve een weg ingeslagen die toch wel eens heel lucratief zou kunnen zijn.
The Orange Box was een groot succes. Er zijn in Nederland tienduizenden exemplaren van verkocht maar als je kijkt wat The Orange Box nou eigenlijk is, dan moet je wel de conclusie trekken dat Valve hier slim bezig is. Half-Life 2 en Episode One waren al uitgebracht. Alleen Episode 2 (vier uur gameplay), Portal (drie uur gameplay) en Team Fortress 2 (alleen multiplayer) zijn nieuw.
Kritische journalisten vroegen zich af of dit wel genoeg content was voor een full price product maar de spectaculaire verkoopcijfers gaven het antwoord. Gamers hebben er geen enkel probleem mee om 59 euro uit te geven aan drie of vier verschillende korte games. Hiermee bewijst Valve dat het concept van episodic content werkt.


Portal

worden aangevallen, en dat is echt een spectaculair gezicht.
Het ene moment loop je rustig met je team door een verlaten metrostation, het volgende moment rennen er honderden krankzinnige bloeddorstige zombies de hoek om, de roltrap op. In een mum van tijd is het rustige metrostation veranderd in een totale chaos waarbij teamleden schreeuwen om hulp, zombies van alle kanten op je af komen rennen en het enige zinnige wat je kunt doen, het vuur openen is op alles wat beweegt.

## DE LAATSTE KOGEL

Dat op hoop van zegen gevoel maakt de game. De sfeer is perfect. Alles ziet er verlaten en verwoest uit maar de bedrukte gesprekken tussen de teamleden, via teamspeak, xfire of van te voren geselecteerde zinnetjes, zorgen voor een intense ervaring. Na zo'n veldslag is het zaak je gewonde teamleden te healen door de overgebleven medipacks te verdelen. Ook ammo en wapens kunnen onderling geruild worden. Een briljante move want samenwerking is onder deze bedrukte omstandigheden gewoon essentieel en het voegt zo verschrikkelijk veel spelplezier toe als je bijna dood bent en je wordt gered door een van je vrienden.
Het kan ook gebeuren dat je gewond raakt aan je benen en ten val komt, maar dan kun je nog wel schieten op de zombies die zich als hongerige beesten op je storten. Dat is echt een intense ervaring. Bij elke kogel die je afvuurt, hoop je dat het niet je laatste is want de zombies blijven maar komen.



## THE BLACK BOX?

Er bestaat geen enkele twijfel dat Valve deze richting zal blijven volgen. Waarschijnlijk krijgen we straks de Black Box (ofzo) met daarin o.a. een nieuw hoofdstuk in het verhaal van Half-Life, een update op Portal en in ieder geval de nieuwe zombie shooter Left 4 Dead.
En als deze Box opnieuw aanslaat dan zal Valve niet alleen bewezen hebben dat het in staat is om de vastgeroeste manier waarop games worden verspreid te doorbreken met Steam maar dat het ook in staat is om de gamer op te voeden en te laten wennen aan het feit dat het niet langer bij elke aankoop een hele volwaardige game zal krijgen.
Dat geeft Valve de mogelijkheid om verder te experimenteren met nieuwe gameconcepten zoals Left 4 Dead en Portal zonder dat er gelijk veertig miljoen moet worden uitgegeven aan een hele nieuwe gameproductie.




Na de Orange Box wellicht straks de Black Box...




Ook Sam and Max toonden dit jaar aan dat Episodic content een succesvolle manier kan zijn om games aan de man te brengen.

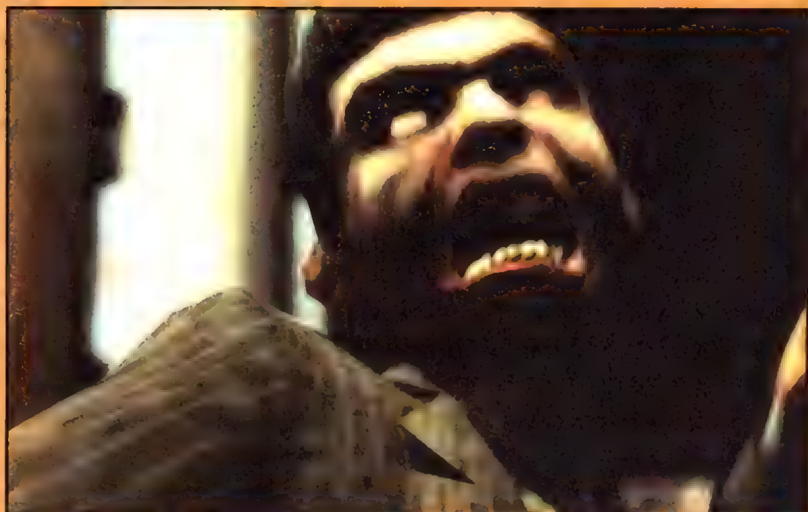
## DE HERVORMERS

Dit alles maakt Valve tot een van de weinige developers cq. uitgevers die in staat is om de game-industrie te hervormen.
Dat de visie van Gabe Newell niet tot zijn recht kwam bij Microsoft, zou het bedrijf in Redmond zorgen moeten baren maar als ze slim zijn dan letten ze goed op en leren ze dat episodic content de oplossing is voor het probleem dat gameproducties steeds duurder worden en steeds meer tijd kosten.
Valve zal door de combinatie van goede games, originele ideeën en het eigen distributieplatform Steam in vijf jaar uitgroeien tot een van de grootste gamebedrijven in Amerika, aldus enkele toonaangevende Amerikaanse analisten. En dat zou ook niet meer dan terecht zijn, want is het niet vreemd dat een spel waar jaren aan gewerkt wordt en tientallen miljoenen kost al na drie maanden uit de winkels verdwijnt?
Episodic content en gebundelde distributie zullen die levensduur aanzienlijk verlengen en dat is pure noodzaak voor gamers want we willen vandaag de dag echt wel wat langer genieten van goede games dan die paar dagen die het kost om een topspel uit te spelen.

## EPISODIC MULTIPLAYER CONTENT

Left 4 Dead komt voor de zomer uit maar officieel is het nog niet bekend of de game zal worden aangeboden via Steam of zal worden gebundeld met een of meerdere andere games zoals The Orange Box. Gezien het recente succes zetten wij ons geld in op het laatste scenario.
Left 4 Dead is de eerste grote nieuwe game franchise die Valve opstart na het verschijnen van Half-Life 2.
Hoewel Left 4 Dead zeker geen klein spel is, lijkt het uitgesloten

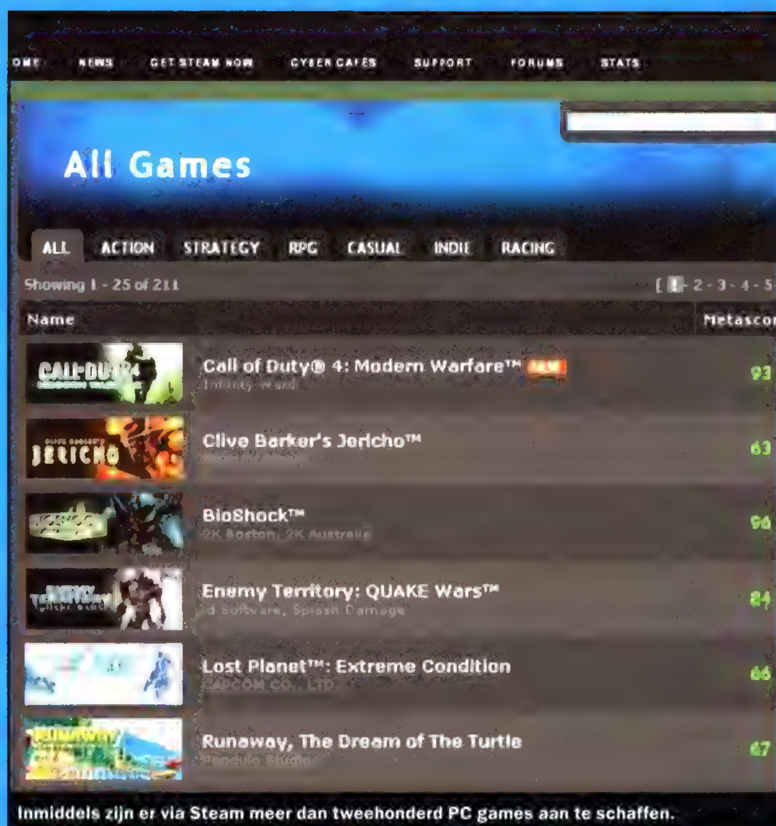




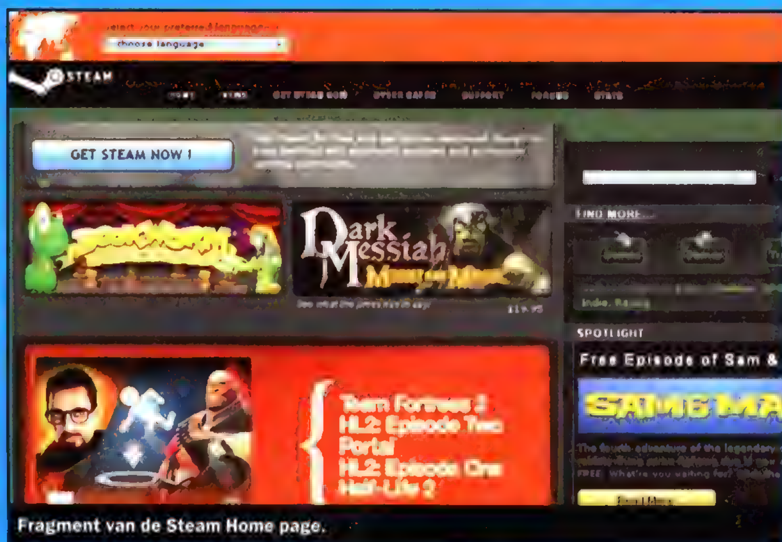
## STEAM

**Valve betekent ventiel of luchtklep en zoals je weet hebben de meeste games deze dingen in donkere gangen geplaatst en laten ze er stoom uit ontsnappen omdat het zo'n mooi mysterieus effect geeft. Dus als een valve stoom voortbrengt dan is het alleen maar logisch dat de Valve Corporation zijn distributieplatform Steam noemt.**

Steam heeft bijna drie jaar lang in de bèta-fase verkeerd, en om heel eerlijk te zijn was het een opdringerig stuk software. Misschien is het dat nog steeds wel want Steam zal je bij elke opstart vragen of je wilt inloggen of updates wilt downloaden. Drie jaar geleden was dat ongekend irritant maar vandaag de dag doen bijna alle programma's het en zijn we er min of meer aan gewend. Steam is helemaal gratis maar de games en updates die je kunt bestellen, zijn dat meestal niet. Dat is ergens ook logisch want als games via Steam goedkoper zouden kunnen worden gekocht dan in de winkel dan zouden de winkels de Steam games subiet in de ban gooien.
Het is duidelijk dat Steam door de traditionele winkelketens wordt gezien als een grote bedreiging en dat wordt door de game-industrie weer opgevat als een teken van succes.
Daardoor is het online distributieplatform van Valve inmiddels uitgegroeid tot een platform met meer dan dertien miljoen actieve gebruikers.



Inmiddels zijn er via Steam meer dan tweehonderd PC games aan te schaffen.



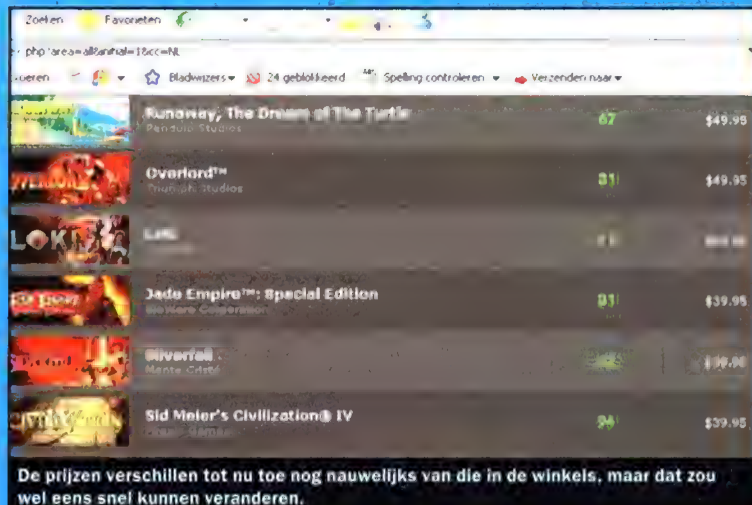
Fragment van de Steam Home page.

### ARGUSOGEN

Onlangs werd Steam dan echt gelanceerd en daarmee sloeg het gelijk een nieuwe richting in. Los van de tweehonderd PC games die kunnen worden aangeschaft via Steam is het nu mogelijk om de nieuwste drivers te downloaden en te installeren via Steam en is er een community gedeelte gestart met een forum en chatmogelijkheden en natuurlijk een feature waarbij je een game kunt starten met vrienden.
Los van de prijzen van de PC games is Steam een veelbelovend project. Zeker in Amerika, waar de belangen veel groter zijn, wordt met argusogen gekeken naar de ontwikkeling van online distributie.
Valve sloot onlangs een publishing overeenkomst met Electronic Arts waarbij duidelijk werd dat EA alle games van Valve in de winkels zal leggen. Kwade tongen beweren dat er eveneens oriënterende gesprekken gaande zijn tussen Newell en Peter Moore. De laatste stapte onlangs over van Microsoft naar EA en aangezien hij jarenlang met Newell heeft samengewerkt, bestaat er een kans dat die gesprekken gaan over een eventuele overname van Valve door Electronic Arts.

### MAATJE TE GROOT

Als dat laatste waar is en EA krijgt met Steam inderdaad een volwaardig online distributieplatform in handen dan zou de PC games markt wel eens heel snel kunnen gaan veranderen. Want misschien dat het de retailers lukt de kleine uitgevers te vertellen voor welke prijs ze hun games online mogen verkopen, Electronic Arts is daar een maatje te groot voor.



De prijzen verschillen tot nu toe nog nauwelijks van die in de winkels, maar dat zou wel eens snel kunnen veranderen.

dat het spel geschikt is voor een op zichzelf staande release in de winkels. Daarvoor voelt het te veel aan als een Mod.
En misschien is dat ook wel de bedoeling van Valve. Want zou het niet een geweldige ontwikkeling zijn als je het verhaal van deze serie, dat ongetwijfeld uit episodic content bestaat, altijd met dezelfde vriendengroep speelt. Dat lijkt wel verdacht veel op de Sopranos avondjes die wij hier op de redactie hebben gehouden...



TELEFFOONCHECK

# SONY ERICSSON W910I

**Het is misschien een beetje cheesy om zo de telefooncheck van deze maand te beginnen; maar de W910i klinkt als muziek in de oren. Niet zo vreemd natuurlijk, aangezien we te maken hebben met een Walkman Phone.**



Het is zelden gebeurd dat we liever een telefoon gebruikten om muziek mee te luisteren dan onze iPods, maar Sony Ericsson heeft ons met de W9101 zover gekregen door ervoor te zorgen dat de muziek op deze telefoon misschien nog wel beter klinkt dan op een iPod.

## SHAKEN

Na zo'n positief begin ben je vaak gewend dat er nog een aantal mindere punten aan bod gaan komen, maar in het geval van de W910i zijn die er eigenlijk niet. Ja, je kunt vallen over de misschien wat matige camera, in vergelijking met andere telefoons. Maar dat is mierenneuken aangezien de W910i zich vooral focust op muziek en de camera niet meer dan een leuk extraatje is.

Ander leuk extraatje is het ietwat gimmicky shake control. Door de Walkman knop ingedrukt te houden en de telefoon snel van links naar rechts te bewegen, springt de walkman een nummertje verder. Doe je dit in tegengestelde richting dan ga je naar het vorige muzieknummer. Geinig.

## SENSME

Bovengenoemde gyroscopische mogelijkheid vertaalt zich ook nog eens naar de games. Zo kun je in het bijgeleverde Marble Madness het balletje over het scherm laten rollen door simpelweg je telefoon te kantelen. Op dezelfde manier kun je in Need for Speed ProStreet je wagen besturen.

Wat verder opvalt is dat je (door middel van de bijgeleverde CD) muziek kunt indelen naar gemoedstoestand. Met SensMe kun je nummers scharen onder bijvoorbeeld "blij" of "verdrietig" en als je wilt luisteren, selecteer je in wat voor stemming je bent. De afspeellijst zal zich vervolgens daar aan aanpassen. Erg grappig en het werkt onverwacht goed.

Alles bij elkaar is de W910i een uitstekend en zeer fraai afgewerkt mobieltje; een aankoop waar je, helemaal als muziekliefhebber of gamer, zeker geen spijt van krijgt.

# MaffeMugShot

Inderdaad, die gast hier een stukkie onder ken je uit Resident Evil. Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Leo Cornelissen. Hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (via bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen) en stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.

De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

NATIONALE EntertainmentBon MUZIEK FILMS GAMES

# GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande codes te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement. (spellen kunnen per toestel verschillen).

## MY MODEL TRAIN WINTER EDITION

HANDY GAMES WWW.HANDY-GAMES.COM

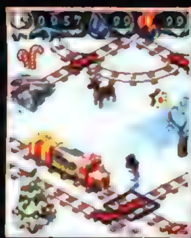
Jullie hebben toch ook allemaal met modeltreinen gespeeld, vroeger? Nou, wij waren in ieder geval benieuwd naar My Model Train Winter Edition, al klinkt de titel behoorlijk fout natuurlijk.

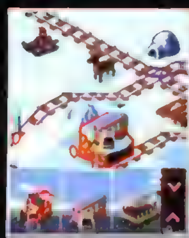
De game daarentegen..., nee wacht, de game deugt ook voor geen meter.

Het is een soort puzzelspel waarin je een trein naar een station moet leiden door verschillende wissels om te zetten, en soms moet je personen oppikken en afzetten op stations.

Het wordt gaandeweg moeilijker met meer wissels en meer gevaren, maar dat verandert geen ene reet aan de ervaring die deze game biedt: het is gewoon niet leuk.

De Duitse ontwikkelaars die in soortgelijke genres toch over het algemeen goed uit de voeten kunnen, laten het met My Model Train Winter Edition behoorlijk afweten.





SCORE: 5

## ASSASSIN'S CREED

SMS JG<spatie>333103466 naar 4777

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

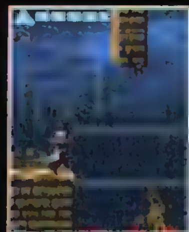
Als je denkt aan Assassin's Creed dan denk je aan vrijheid, het free running element en natuurlijk de countermoves. Als je dat dan probeert te vertalen naar een 2D omgeving, dan zijn heel veel van dat soort zaken onmogelijk.

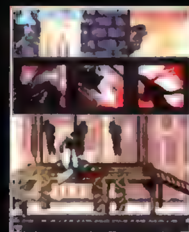
Wat je krijgt is dan ook gewoon een heel leuk adventure waarin hoofdpersoon Altair van muur naar muur springt, over daken klautert, aan kettingen hangt, op paarden rijdt en natuurlijk de nodige soldaten van zich afslaat.

De besturing is simpel gehouden, de vijf toets staat voor actie en de overige knoppen voor de richting waarin Altair zich kan bewegen.

Het is dus een adventure in de ruimste zin van het woord geworden, waarin je lekker van links naar rechts raast door de steden Acre, Jeruzalem en Damascus.

Het voelt goed, het speelt goed en de actie spat van je kleine schermpje af.





SCORE: 8

**DOWNLOAD GRATIS DE COVER ALS WALLPAPER**



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

# DOWNLOADABLE GAMES

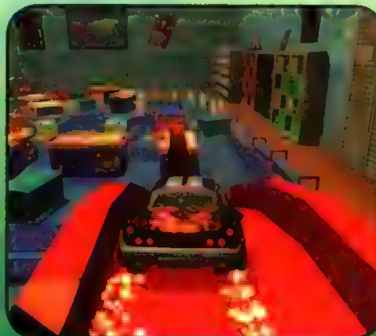
**Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).**

## TOY HOME

PLAYSTATION 3 - PSN

We begrijpen Toy Home niet helemaal. Het doet in eerste instantie demken aan een 3D variant op Micro Machines maar als je het dan eenmaal gaat spelen, blijkt het toch meer een beuk-er-maar-op-los spel te zijn. Het lijkt allemaal te draaien om zoveel mogelijk punten verzamelen binnen de tijd. Punten verzamel je door muntjes bij elkaar te sprokkelen of door gewoon lomp overal doorheen te rossen. Maar als je denkt dat je vervolgens met die punten nog iets kunt doen of vrijspelen, kom je bedrogen uit. Althans, wij hebben geen 'diepere laag' kunnen ontdekken.







Dat hoeft natuurlijk ook niet per se, maar dan moet de verdere uitwerking van het spel wel zó tof zijn dat het leuk is om te spelen, en dat is dus niet het geval.

Deels komt dat door de besturing met de SixAxis. Je moet 'm kantelen om te sturen, en dat gaat gewoonweg niet lekker. Tot slot werkt het irritante zuurstokken uiterlijk ook niet bepaald mee aan een prettige game-ervaring. Bah.

€ NNB SPELERS 1 SCORE



## PIXEL JUNKIE RACERS

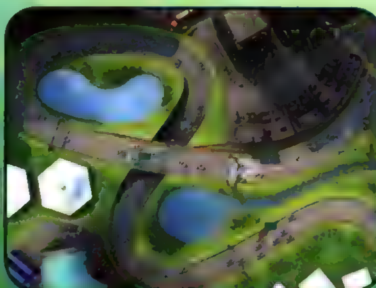
PLAYSTATION 3 - PSN

Pixel Junkie Racers is nou zo'n toffe PSN game die je echt even moet checken. Het is een racegame zoals je die ook vroeger thuis op je elektrische racebaan speelde. Je weet wel, de wagens reden een vaste route en jij moest door slim gas te geven heelhuids door het bochtige circuit komen. Het kwam vooral aan op inzicht en doseren, want je kan natuurlijk niet vol gas door een bocht rammen.

Nu is dat laatste aspect niet aanwezig in deze racegame. Je kunt namelijk gewoon plankgas over het circuit knallen. Het enige waar je op moet letten is de juiste baan kiezen. In Pixel Junkie Racers komt 't dan ook meer aan op stuurvaardigheid.

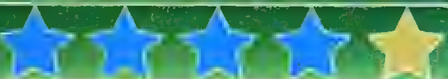
Verder is de actie loeisnel en zijn er enorm veel verschillende modes aanwezig. Het draait niet alleen om wie als eerste de finish haalt; soms moet je zoveel mogelijk wagens in puin rijden of zoveel mogelijk zondagsrijders zien te passeren.

Zeer gevarieerd en uitdagend.





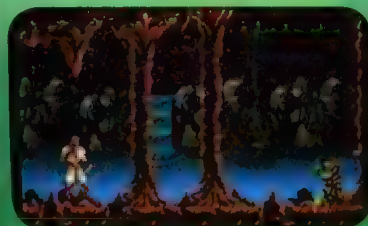
€ 7,99 SPELERS 1 - 2 SCORE



## SHINOBI III

Wii VIRTUAL CONSOLE

Het is natuurlijk erg mooi dat Nintendo in 2008 ook geheel nieuwe spelletjes downloadbaar gaat maken, zolang ze maar niet stoppen met het uitbrengen van klassieke games.
Op Shinobi III zaten we bijvoorbeeld al een tijdje te wachten. En niet voor niets want het is een van de betere in het genre. Welk genre? Het loop-en-vecht-genre. Maar er zijn ook veel platformelementen in verwerkt, en je moet ook paardrijden, en surfen.
De variatie in speelstijlen gaat vergezeld van minstens zoveel variatie in vijanden en omgevingen. De ene keer ren je door een bos vol ninja's, het volgende moment reis je met een liftplatform door een militaire basis of schop je tegen vliegende hersens in een buitenaards laboratorium.



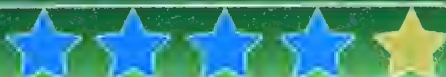
Het spel gold in 1996 als vrij gemakkelijk, wat betekent dat het spel anno 2007 een aardige uitdaging biedt. Sommige eindbazen zijn pittig, maar dan vooral door onvoorspelbare bewegingspatronen. De uitdaging is altijd eerlijk.







800 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



## SAMURAI GHOST

Wii VIRTUAL CONSOLE

In dit vrolijk gekleurde spel bestuur je een kreupele hoer die bij elke hobbel in de weg door haar knieën gaat als Monica Lewinsky voor een president, terwijl ze ondertussen haar vijanden probeert te overwinnen door nichterige mepjes uit te delen met een natte andijvie. Tenminste, zo ziet het eruit.
Ondertussen word je bestookt door vijanden die er weliswaar verschillend uitzien maar zich allemaal even saai en verveeld gedragen, alsof ze zich ervoor schamen in dit waardeloze loop-en-hak-avontuur beland te zijn, net als jij je ervoor zou moeten schamen als je negen euro hebt gespendeerd aan deze belabberde bagger.
Letten we ook nog eens op de totaal onnodige vertragingen en projectielen die zo plotseling verschijnen dat je ze onmogelijk kunt ontwijken (waarschijnlijk bedoeld om het spel wat moeilijker te maken), dan kunnen we dit spel van harte aanbevelen aan iedereen die graag zijn Wii kapot wil stampen maar daarvoor nog niet echt een goede reden heeft gevonden. Dit is 'm!





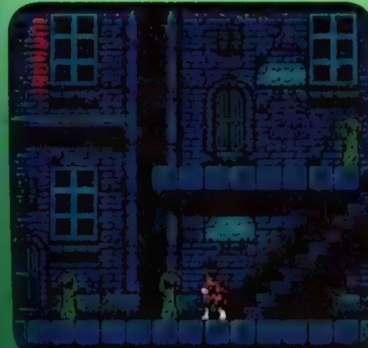

900 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



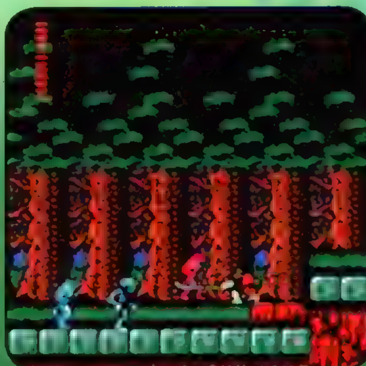
## CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

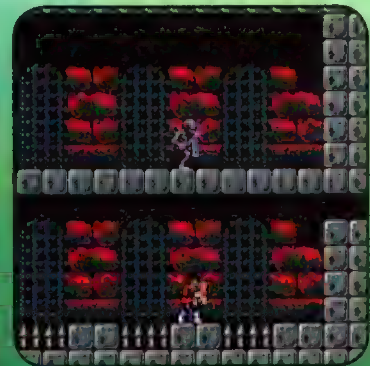
Wii VIRTUAL CONSOLE

Simon's Quest is de meest avontuurlijke en minst lineaire Castlevania uit de serie. Dat klinkt als een aanbeveling maar dat is het in dit geval allerminst. Simon's Quest biedt namelijk zoveel vrijheid om rond te dwalen dat dit precies is wat je zult doen: ronddwalen. In dorpen kun je (overdag) met burgers praten die je werkelijk onbegrijpelijke aanwijzingen geven. Zo onbegrijpelijk dat je er zonder hulp onmogelijk wijs uit kunt worden, en dus regelmatig een beroep moet doen op hulp van internetgidsen om een beetje op te schieten.



Ook irritant: het telkens weer opnieuw verslaan van dezelfde vijanden om 'geld' te verdienen voor onmisbare voorwerpen. Die onzichtbare valkuilen die leiden tot een wisse dood werken overigens ook niet echt mee.
Mocht je na deze kritiek nog steeds van plan zijn deze game te downloaden, dan ben je misschien wel de zeldzaam stugge doorzetter die dit soort spellen kan waarderen.





500 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



## COLOFON

**POWER UNLIMITED**
HUB uitgevers

**HOOFDREDACTEUR** Niels Roodenburg
**EINDREDACTEUR** Ed Wiggemans
**REDACTIE** Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** M2Industries, Amsterdam
**ILLUSTRATIES** Jordi Peters
**MARKETING** Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Robert ter Smitten
**UITGEVER** Martin Smelt
**ALGEMEEN DIRECTEUR** Wouter Hendrikse
**FINANCIEEL DIRECTEUR** Richard Mul
**VNU LABS** Gerard Sombroek (coördinator)
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
**ACCOUNT MANAGERS** Karel Broshuis, Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
**COMMERCIEEL MANAGER** Danny Francken
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE** Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
**DRUK** Roto Smeets Utrecht

**Abonnementen**
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

**Privacy** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI 2007 PRINT

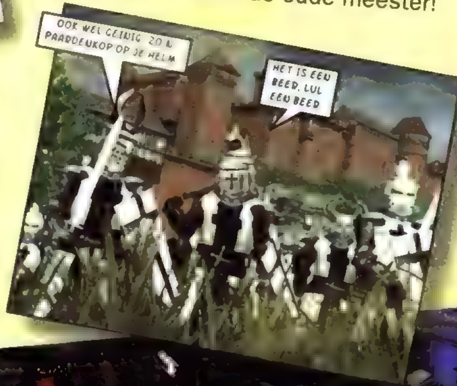




**"LEUKSTE" NIET GEPLAATS-TE BIJSCHRIFT**
Uit Unreal Tournament III

## JURJEN, JE WORDT BEDANKT!

Zoals trouwe PU lezers weten, maakt Jurjen één keer per jaar de bijschriften als Ed met vakantie is, en dat doet ie volgens velen met het jaar beter.
Toen Ed voor het Jaaroverzicht de beste bijschriften van 2007 verzamelde, stonden er ook een paar van Jurjen op zijn shortlist. Om zelf niet met alle eer te gaan strijken, besloot Ed er twee van Jurjen even apart in het zonnetje te zetten. Goed gedaan jochie, aldus de oude meester!






Als Boris een scheet in je auto heeft gelaten, moet je 'm zo een week laten [illegible]an je er weer veilig in kunt gaan zitten.

## BLUE DRAGON WINNAARS

**De Gameplay is altijd een mooie gelegenheid om prijswinnaars uit ons blad in het zonnetje te zetten. Dit jaar waren het onder andere de winnaars van de Blue Dragon prijsvraag (van die tatoos, je weet toch?) die zich bij onze stand mochten melden. De toevallige bezoekers op onze PU Rehab waren stinkend jaloers toen Tommy Akkerman en zijn vriendin Annika de game overhandigd kregen, maar toen die werkelijk prachtig gepimpte Blue Dragon Xbox 360 werd overhandigd, moesten enkelen door onze "zusters" op de stand bijgebracht worden.**




## CHICK VAN DE MAAND

DE JURY WAS VERDEELD DEZE MAAND MAAR MET NAME MAARTEN MAAKTE ZICH HARD (LETTERLIJK EN FIGUURLIJK) VOOR TRISH UIT DEVIL MAY CRY 4. WIJ VERMOEDEN DAT ONZE WANNABEE FOTOMODEL VEEL VAN ZICHZELF IN HAAR HERKENT....



## ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Vandaag de dag zijn sommige games zo goed dat het bijna strafbaar zou moeten zijn. Een spel als Call of Duty 4 is online zo verslavend dat je hele sociale leven naar de klote gaat. Zou je daar in de VS een rechtszaak over kunnen beginnen? Dat een game te goed is...

★ Het is toch elk jaar weer verbazend hoe de Sint er in slaagt slechte games te geven, terwijl je een topper vraagt. Of snappen oma, opa, mama en pappa niet zo goed wat de juiste titels zijn...

★ Verbazingwekkend hoe de meningen over Assassin's Creed uiteenlopen, ook bij ons. 50% van alle gamers vindt het 't zoveelste wereldwonder, de andere 50% een mooie game met te weinig gameplay. Nou ja, als de helft van de wereld de game koopt, belooft Ubisoft hier niet over te klagen.

★ Er komen momenteel zoveel goede games uit, dat je bijna gaat geloven dat het normaal is. Het wordt met andere woorden weer eens tijd voor een ouderwetse natte drol.

## WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

**18%** Bijkomen van Gameplay 07.

**11%** Red Bull kopen om al die games te kunnen spelen.

**9%** Ruzie maken over het cijfer van Assassin's Creed.

**11%** Elkaar verrot schieten in Call of Duty 4 (als je er online doorheen komt).

**8%** Tegen de PC schelden omdat hij Crysis niet all out afspeelt.

**7%** Tegen de verhuizer zeggen dat die PS3 niet goed tegen stuiteren kan.

**5%** Schelden op Konami omdat PES 2008 online echt te laggy voor woorden is.

**8%** Bekvechten over wat nu de beste games van 2007 waren. 'Het met elkaar eens zijn' komt namelijk niet voor in het woordenboek van de PU-crew.

**14%** Allerhande ranzige zooi tegenkomen bij het leeghalen van het testhok.

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- MAARTEN, JE TICKETS VOOR MEXICO LIGGEN KLAAR. IETS MET TOMB RAIDER?
- VERVOLGJES OP FAR CRY EN RAINBOW SIX VEGAS LIGGEN IN HET POSTVAK.
- LIEFHEBBERS VOOR SOCOM TACTICAL STRIKE OP DE PSP?
- EINDELIJK IS DE HUILENDE DUIVEL BINNEN.
- BIJ THE CLUB DENK JE AAN DANSEN, MAAR DIT IS RACEN MET MACHINEGEWEREN.
- VANAF AANSTAANDE VRIJDAG IS HET ROCKBAND VRIJDAG, HIERMEE KOMT WARHAWK WOENSDAG TE VERVALLEN.
- HET DRINKEN DAARENTEGEN GAAT WEL GEWOON DOOR.
- HET LIEFTALLIGE SPELLETJE JEANNE D'ARC ZIT MOMENTEEL IN DE PSP VASTGEROEST.
- JAN NAM HALF DECEMBER DE TREIN NAAR DÜSSELDORF. NEE, NIET VOOR DE KERSTMARKT, MAAR OM DE NIEUWE BROTHERS IN ARMS TE CHECKEN.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK-

PU 170 LIGT 25 JANUARI OP JE DEURMAT

## TO DO LIST

- SMEKEN DAT TWEE GAMES SNEL SPEELBAAR ZULLEN ZIJN, TE WETEN GTA IV EN ALONE IN THE DARK 4. WANT DAN ZIJN DE AFKICKVERSCHIJNSELEN VAN DE AFGELOPEN MAANDEN NIET ZO GROOT.
- VERDER BAKKELEIEN IN DE EEUWIGE DISCUSSIE OF SHOOTERS NU WEL OP DE CONSOLE THUISHOREN. EN DAT ALLEMAAL OMDAT WE AL DIK EEN MAANDJE LEKKER OP DE PC AAN HET FRAGGEN ZIJN IN UNREAL TOURNAMENT III.
- IN DE GATEN HOUDEN OF SEGA NU OOK ZO HARD OP ZIJN FALIE KRIJGT VANWEGE HET GEWELD IN THE CLUB EN CONDEMNED 2.
- OPNIEUW PROBEREN ONZE VINGERS ER NIET AF TE KNALLEN MET OUD EN NIEUW, WAT ALTIJD LASTIG IS MET ZOVEEL BACO'S EN CHAMPAGNE IN JE KRAAG.

ordat

## ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

**Contaminaties, daar spreek je van als mensen uitdrukkingen door elkaar halen waardoor er (soms grappige) onzin ontstaat. Ed heeft er in de loop der tijd een boel verzameld uit de teksten die hij van de redacteuren kreeg (met name Jan is er een meester in) en zal er maandelijks een paar voor jullie selecteren.**

- Buitenaardse planeten.
- Een gevecht waarin de bad guys flink thuis geven.
- Echt een spel dat met kop en schouders boven het maaiveld uitsteekt.
- Het over een andere bocht gooien.
- De game ging als de spreekwoordelijke zoete broodjes over de toonbank.

Dat is permanent onwaar.

## SCHIJTGAME VAN DE MAAND: DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

"NA VIJF MINUTEN WIST IK HET AL: DIT IS VRIJWEL EXACT DEZELFDE SHIT ALS IN AL DIE ANDERE DRAGON BALL TENKAICHI GAMES."






VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 18 / 19



!

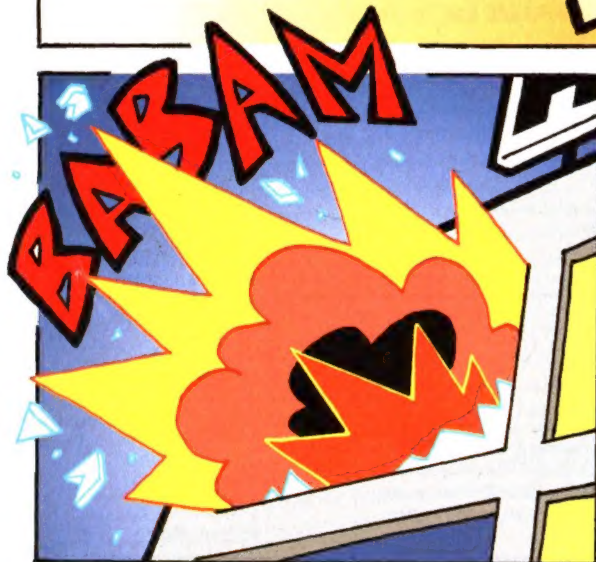
HEY HALLO DAN! WAT DOEN DIE SCHOONHEDEN HIER?

OH, DAT ZULLEN DIE SIGAREN ZIJN WAAR NIELS HET OVER HAD OM HET NIEUWE JAAR MEE IN TE LUIDEN!

EENS ZIEN... JA, MOOIE LENGTE...

...ZEER DEGELIJKE STRUCTUUR...

SNIIIIIIFFF
MMMMHH.... EN WAT EEN UNIEK EN INTRIGEREND BOUQUET! DIE NIELS WEET WEL HOE JE OME ED EEN PLEZIER DOET!

HIJ HEEFT ER VAST GEEN BEZWAAR TEGEN ALS Z'N HARDSTE WERKER ER ALVAST EENTJE OPSTEEKT!
VOOR HET NIEUWJAARS-GELUK.

BABAM

HUB




# DE BESTE GAMES ALLEEN BIJ RINGTONEKING

De koning onder de voetbalgames maakt zijn entrée op jou mobiel.
PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER
G6038on

THE SIMPSONS MINUTES TO MELTDOWN
DOWNLOAD THE SIMPSONS™ NU OP JE MOBIEL!
SMS G6039on VOOR DEZE GAME!

CRASH OF THE TITANS
G6040on

## BESTELLEN IS SIMPEL!

1. Schrijf — G6003on
2. Stuur je SMS naar — 3636*
3. Bevestig — G6003ok
4. Ontvang je eerste product

klantendienst: info@ringtoneking.nl of 0900-5262200 (€0,18/min)

## TOP 15 CHARTS

| | |
|---|---|
| 1.) Rihanna - Don't stop the music | A9059on |
| 2.) blof - alles is liefde | A9060on |
| 3.) enrique iglesias - tired of being sorry | A9061on |
| 4.) anouk - good god | A9062on |
| 5.) mika - big girl [you are beautiful] | A9063on |
| 6.) andré hazes & junior - bedankt | A9064on |
| 7.) alicia keys - no one | A9065on |
| 8.) plain white t's - hey there delilah | A9066on |
| 9.) samim - heater | A9067on |
| 10.) jeroen van der boom - jij bent zo | A9068on |
| 11.) alain clark - this ain't gonna work | A9069on |
| 12.) fergie - big girls don't cry | A9070on |
| 13.) leaf - wonderwoman | A9071on |
| 14.) fragma - Toca's Miracles | A9072on |
| 15.) rene froger - doe maar gewoon | A9073on |

## TOP 2007

| | REAL |
|---|---|
| JECKYLL & HYDE - FREEFALL | A9091on |
| NELLY FURTADO - SAY IT RIGHT | A9092on |
| BEYONCÉ & SHAKIRA - BEAUTIFUL LIAR | A9093on |
| RIHANNA - UMBRELLA | A9094on |
| TIESTO - HES A PIRATE | A9095on |
| ENRIQUE IGLESIAS - DO YOU KNOW? | A9096on |
| MIKA - GRACE KELLY | A9097on |

## weihnachten

SANTA WHAM!

| | |
|---|---|
| WHAM - LAST CHRISTMAS | A9098on |
| MARIAH CAREY - ALL I WANT FOR CHRISTMAS... | A9099on |
| DEAN MARTIN - RUDOLPH THE RED NOSE REINDEER | A9100on |
| NATALIE COLE - JINGLE BELLS | A9101on |
| FRANK SINATRA - LET IT SNOW! LET IT SNOW! | A9102on |
| DEAN MARTIN - WHITE CHRISTMAS | A9103on |
| THE DARKNES - CHRISTMAS TIME | A9104on |
| CHRIS REA - DRIVING HOME FOR CHRISTMAS | A9105on |

## FUNSOUNDS

| | |
|---|---|
| Scheerapparaat | A9074on |
| Dronken Kerstman | A9075on |
| Oude Telefoon | A9076on |
| Vrolijk Kerstfeest | A9077on |
| Irritante Telefoon | A9078on |
| Hallo hallo, neem nou toch op | A9079on |
| Blaffende Hond | A9080on |
| Auto alarm zonder claxon | A9081on |
| Portofoon politie! | A9082on |
| Jingle Bells Versneld | A9083on |
| Heavy Metal Hamster | A9084on |
| Hardste Trilstand | A9085on |
| Transformers - Transform | A9086on |
| Je mobiel als Modem! | A9087on |
| Good Morning - Horns | A9088on |
| Barry Bite Bites | A9089on |
| Bijenkorf | A9090on |

## MOBILE GAMES

TETRIS G6003on

G6004on G6005on G6006on G6007on G6008on
G6009on G6010on G6011on G6012on G6013on
G6014on G6015on G6016on G6017on G6018on G6019on G6020on
G6021on G6022on G6023on G6024on G6025on G6026on G6027on

WORLD SERIES OF POKER — Player Advisor G6041on — TEXAS HOLD EM G6042on

## THEMES

D5391on D5392on D5393on D5394on D5395on D5396on D5397on
D5398on D5399on D5400on D5401on D5402on D5403on D5404on

## SCREENSAVERS

### SCREENSAVERS

D5379on D5380on D5381on
D5382on D5383on D5384on

### LICKING PETS

D5385on D5386on D5387on
D5388on D5389on D5390on

© 2005 Pozz, The Slurps

## SOFTWARE

**TRANSLATOR+**
Translator+ is een ongelooflijke multivertalingshulp die gebruikers helpt woorden en zelfs zinnen te vertalen.
G6028on

**IQ ACADEMY**
Train je brein op een leuke manier!
G6029on

**WATCHES**
G6030on G6031on G6032on G6033on
G6034on G6035on G6036on G6037on

## WALLPAPERS

D5367on D5368on D5369on D5370on
D5371on D5372on D5373on D5374on
D5375on D5376on D5377on D5378on

* Bestel bij Ringtoneking je favoriete producten uit onze Ringtoneking Clubs! En SMS de bestelcode naar 3636. Kies je producten uit de drie verschillende abonnementsdiensten. 1) Ringtoneking Beats Club tegoed: 3 Ringtones (mono, poly, real music, funsounds, videoringtones) voor €4,50 /week. 2) Ringtoneking Graphics Club tegoed: 4 graphics (Wallpapers, Ani Wallpapers en Themes) voor €4,50 /week. 3) Ringtoneking Action Club tegoed: 2 Games/applications/mobile videos voor €4,50 /week. Als je geen producten meer wilt downloaden uit een van de diensten SMS stopbeats, stopgraphics, stopactie of stop naar 3636. Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot afmelding van de service. Ringtoneking is een service van Lorena Medienagentur GmbH Karl-Liebknecht-Strasse 5, 10178 Berlin Germany. Klantenservice: info@ringtoneking.nl / 0900-5262200 (€0,18/min). Zorg ervoor dat je mobiel geschikt voor het product dat je wilt bestellen, en dat je WAP/GPRS/UMTS op je mobiel hebt geinstalleerd. Minderjarig: vraag eerst toestemming aan je ouders voordat je bestelt.

De Ringtoneking producten zijn geschikt voor vele handsets. Controleer voor je bestelling of je telefoon geschikt is en de correcte WAP/GPRS/UMTS instellingen heeft. Als het door jou bestelde product niet geschikt is voor je mobiel, krijg je de mogelijkheid een ander product te downloaden. Real Music Tones, Poly en Funsounds voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3230, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Wallpapers voor o.a. de Nokia 3100, 3220, 3650, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650. Samsung E300, E330, E700, E710, E800, P510, X450. Siemens SL55, S65, SL65. SonyEricsson K500i, K700i, T610, T630. Motorola V300, V525, V600, V980, Razr V3. Games en Software geschikt voor o.a. de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600. Samsung E600, E700, E800, P510. Themes voor o.a. Nokia 3220, 6020, 6600, 6630, 7260, Motorola E550, Razr V3, V500, V600, SonyEricsson K500i, K700i, Siemens C65, S65, SL65. Ga voor alle geschikte handsets naar www.ringtoneking.nl